Editora Virtual Apresenta

Suplemento para o Jogo

MANUAL 3D&T ALPHA

Editora Virtual Infinitum

1d+3

Este é um projeto realizado pela Editora Virtual Infinitum, sob a licença Creative Commons. A **Editora Virtual Infinitum** é um projeto da X4 IDS para a publicação de novos talentos na internet. Estamos abertos para publicar, editar e ajudar na divulgação de pessoas que tenham **livros**, **sistemas de RPG**, **contos**, **poesias**, **fotografias**, **desenhos**, etc.

Aceitamos qualquer outro tipo de conteúdo que pode ser disponibilizado via PDF (online e para impressão) sob a licença Creative Commons. Queremos distribuir gratuitamente conteúdo de qualidade através da internet e ajudar quem tem algo a dizer.

Atualmente somos a editora oficial da Revista Digital Acerto Crítico e também podemos ser sua editora virtual. Entre em contato conosco através do email infinitum@x4ids.com.br. Estamos aguardando.

Criação e Desenvolvimento para 3D&T Alpha: Daniel Canindé.

Arte: Todas as imagens são utilizadas com objetivo de resenha.

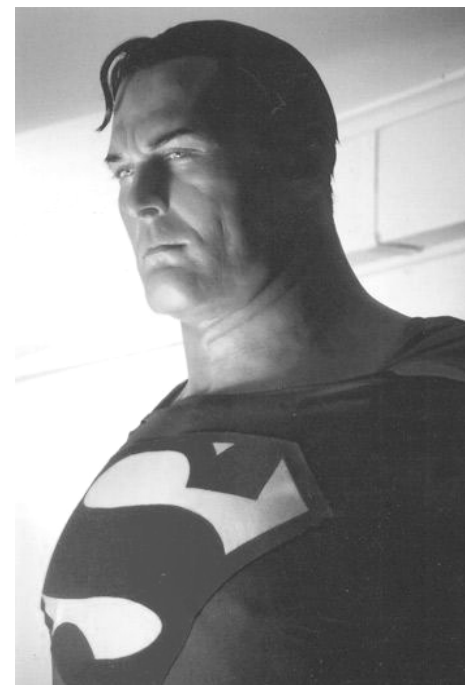
Arte da Capa: Alex Ross

Diagramação: Daniel Canindé.

Colaboração: Maury "Shi Dark" Abreu, por me ceder parte do material que ele produziu no Manual da Magia, André Mousinho por me permitir plagiar descaradamente seu manual Mutantes e Masterminds para 3D&T e a Willian
Marinho da editora Infinitum por colaborar na produção deste material.

Agradecimentos: A Deus e a todos os futuros leitores e críticos deste simples trabalho.

Armagedon, Arthas, Asbel, BURP, Cavaleiromorto, Fellipe Arcano, ISMurff, James Key, Kazumi_kun, Keitaro, Lord Seph , Mauro Shy Dark, Mael, Asakura, Mandrakey, Metal Sonic, Necromante, Oriebir, Pedrogabriel, Pinguim, Rafademasi, Renato Trimegisto, Risada, Rock Lee, S Crash, Sigurd Goldmember, Swashbuckler, Talude, Vill, Willian Marinho, Zack. Ainda a todo o povo que discute 3D&T no fórum da Jambô. Se você foi esquecido, pode me culpar.

Baseado nas regras do jogo Defensores de Tóquio 3ª Edição Alpha, criado por Marcelo Cassaro e publicado pela Jambô Editora. Para utilizar este livro é necessário ter em mãos o Manual 3D&T Alpha.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO

"Olhe! Lá no céu! É um pássaro? Será que é um avião? Não. É o Superman."

Eu sempre gostei de histórias de Super Heróis apesar de não acompanhar com regularidade as revistas em quadrinhos, o valor de cada revista meio que me impossibilitou isso. Contudo cresci com a idéia de que podemos ser maiores que aquilo que pensamos ser e que de alguma forma podemos ajudar a mudar as coisas em nosso mundo, assim como os heróis fazem.

Sou um grande fã - também - do sistema 3D&T e tenho um carinho muito grande, pois foi através dele que comecei a jogar RPG. Com isso em mente resolvi juntar duas coisas que gosto muito em uma só. Sabe tipo queijo e goiabada. Daí veio à idéia de fazer este Netbook. Eu criei algumas coisas outras copiei descaradamente e pretendo sim dar o devido credito aos autores originais (Alguém pensou ai no Marcelo Cassaro?).

O que é 3D&T?

3D&T – Defensores de Tóquio 3ª Edição é um jogo de heróis e vilões poderosos. Enquanto a maioria dos jogos de RPG costuma dar ênfase ao realismo, **3D&T** segue um rumo oposto. Suas regras não foram feitas para parecerem reais, mas para oferecer simplicidade, agilidade e ação. Muita ação, típica de grandes estórias épicas.

As regras de **3D&T** são muito mais simples do que qualquer outro jogo de RPG. Um personagem jogador pode ser construído em poucos minutos. Não há muitas estatísticas, tabelas e diagramas, e o sistema aceita qualquer ambiente de jogo – desde que envolva grandes heróis, vilões e monstros com habilidades fantásticas.

3D&T é baseado em jogos de videogame, anime e mangá e, portanto, o exagero e extravagância são mais importantes que a lógica. O **Manual 3D&T Alpha** é o livro básico para jogar este RPG. Você vai precisar dele para usar este livro que tem em mãos, e também qualquer outro suplemento de **3D&T**.

Versão Alpha!

Recentemente a editora Jambô lançou o **3D&T Alpha,** que é uma nova versão para esse que é o mais famoso jogo de RPG desenvolvido no Brasil. Se você ainda não conhece, uma versão gratuita esta disponível para download no site da editora (http://www.jamboeditora.com.br). A versão **Alpha** do jogo não difere muito de sua versão anterior (**Turbinada**). Se desejar, você pode usar a versão anterior do jogo, necessitando apenas de algumas modificações.

O Que é o Manual do Super Herói?

O jogo 3D&T pode ser bem genérico, permitindo criar uma série de personagens de animes, filmes, super-herois e etc. O Manual do Super Herói Alpha é um suplemento extra-oficial para o jogo 3D&T Alpha que tem a intenção de emular a maior número possível de poderes visto nas HQs.

Este suplemento pode ser muito útil para Mestres e jogadores que fizeram aquela pergunta: e agora como fica o esquema de super-poderes com a versão Alpha? Espero que gostem.

A PONTUAÇÃO

Como estamos falando de super heróis, a pontuação acaba sendo maior do que para personagens "normais" de 3D&T. A pontuação sugerida é a seguinte:

10 pontos (nível "novato"): personagens que estão descobrindo seus poderes agora, novatos no combate metahumano. Pode ter característica até 5. Pode ter até 3 desvantagens de –1 a –2 cada, ou duas de qualquer valor.

12 pontos (nível "aventureiro"): os personagens são um pouco mais poderosos – de fato, podem até ser escalados (em caso de urgência) por super grupos experientes. Pode ter características até 5 e três desvantagens de qualquer valor.

15 pontos (nível "veterano"): o super já age há algum tempo, e tem pleno conhecimento da real extensão de seus poderes. Conhecido de grande parte da população, talvez até faça parte de um super grupo. Pode ter característica até 5. Pode ter até três desvantagens de qualquer valor.

PERSONAGENS

Os personagens que você cria para jogar são como os heróis de uma serie de livros em quadrinhos, programa de televisão ou de cinema. Seu personagem poderia ser:

• Um patriota submetido a um experimento para criar um super soldado do governo.

• Um estrangeiro de um mundo distante, pouco familiarizados com a Terra e os costumes humanos, protegendo o mundo do mal cósmico.

• Um brilhante inventor cujas criações teriam servido a ganância de homens menos honrados. Ele toma essas invenções para si e as transforma em armas na luta por justiça.

• Um adolescente que tem de lidar com seus estranhos poderes, além de todos as outras dificuldades da adolescência.

• Um campeão dos deuses imortais que tem lutado contra as forças das trevas ao longo da história.

• A filha de um herói lendário, treinado para seguir os passos de seu pai, mas que anseia por uma vida normal.

• Um mestre das artes arcanas que protege a humanidade das forças do além.

• Um andróide com habilidades superiores às dos humanos, buscando o significado de conceitos como "bondade" e "humanidade".

• Um vingador enviado à Terra para visitar e acabar com os ímpios.

• Ou qualquer outra coisa que você possa imaginar!

FONTES DE PODER

É recomendado que quando criar seu personagem você escreva a fonte de seu poder. Isso ajuda a visualizar melhor o herói. Algumas fontes de poder são descritas a seguir. Qualquer uma delas pode ser adotada sem custo extra em pontos de personagem.

Dispositivo Miraculoso: O personagem achou um anel, roupa, talismã, braceletes ou qualquer outra coisa que lhe confere poderes. Alternativamente, este dispositivo pode ter sido um presente (ou uma maldição) entregue ao personagem por forças além de sua compreensão, ou fruto de tecnologia (como um ciber-traje).

Metabolismo: O personagem tem como fonte direta de seus poderes o sol, cuja energia é processada em nível molecular, o que lhe confere as super-habilidades. Alguns Alienígenas podem ter seus poderes baseados nesse metabolismo. Ver-se privado da luz do sol não inibe seus poderes (pois suas células funcionam como "baterias" que armazenam a energia para longos períodos), mas o mestre pode atribuir que condições específicas (como o combate mais extenuante de sua vida) poderiam exaurir toda essa energia (foi assim que o Superman tombou diante de Apocalipse, nos quadrinhos).

Mutação Genética: Os poderes do personagem se manifestaram a partir da puberdade ou adolescência, por conta de fatores genéticos. Dependendo da campanha, mutantes (como são chamados) podem não ser vistos com bons olhos pela sociedade humana normal. Alguns mutantes têm sinais claros (uma pele de cor diferente, orelhas

pontudas, cauda) de que não são humanos. Para Maiores detalhes veja a Vantagem Única Mutante, neste Netbook.

Poder Divino: Talvez o personagem tenha sido adotado por alguma (às vezes mais de uma) divindade, que conferiu as super-habilidades.

Capitulo 1

SUPER PODERES

O que seria dos heróis sem seus poderes. Tá tudo bem, existem heróis que não tem poderes (alguém falou do Batman ai?), mas mesmo assim essas pessoas são seres capazes de feitos extraordinários. Alguns personagens possuem poderes únicos e aparentemente inexplicáveis. A verdadeira origem de seus dons fica por sua conta (sua origem é alienígena, possui algum artefato poderoso, foi mordido por um orangotango radioativo...).

Grande parte dos poderes descritos aqui tem um custo muito baixo, em geral 1 ponto, pois ficariam mais fáceis de serem comprados por personagens iniciantes. Alguns poderes têm um custo maior para justificar os Extras que eles concedem.

Você ainda pode, se desejar, criar seu próprio Super Poder seguindo a seguinte regra.

Nova Regra: Superpoder (Variavel)

Esta é uma Vantagem especial, que permite simular uma grande variedade de poderes. Com ela você escolhe uma magia da lista de Magias do Manual 3D&T Alpha e pode usá-la como se fosse uma Habilidade natural, mesmo não sendo um mago.

Super poderes são comprados da mesma forma que Vantagens. Embora sejam idênticos a magias, você não precisa comprar nenhuma vantagem mágica para utilizá-lo. Basta pagar pelo custo em pontos.

O custo depende da quantidade gastos de Pontos de Magia. Para cada 5 Pontos de magia você deve pagar 1 ponto (ou seja, você vai pagar 1 ponto para magias que gastam até 5PMs; 2 pontos para magias que gastam de 6 a 10PMs; 3 pontos para magias que gastem de 11 a 15PMs, e assim por diante...).

Pode-se diminuir o custo dos Super Poderes com as desvantagens: Fetiche (Pg. 42 do Manual 3D&T Alpha), Poder Vergonhoso (Pg. 45 do Manual 3D&T Alpha), Poder vingativo (Pg. 46 do Manual 3D&T Alpha) e Restrição de Poder (Pg. 46 do Manual 3D&T Alpha). Desta maneira o Poder pode custar até 0 Pontos.

Ainda por **1 ponto** você pode ter um Super poder avançado. Quando usado, pagasse metade dos PMs, como se tivesse a vantagem Elementalista.

LISTA DE PODERES

Absorção (1 Ponto)
Acerto (1 Ponto)
Adesão (1 Ponto)
Animação (2 Pontos)
Arcano (4 Ponto)
Arma (Variável)
Armadura (Variável)
Aumento de Dano (1 Ponto)
Armas Naturais (1 Ponto)
Atordoar (1 Ponto)
Camaleônico (1 Ponto)
Campo de Energia (3 Pontos)
Campo de Força (3 Pontos)
Cavar (1 Ponto)
Compreender (1 Ponto)
Controle de Sorte (1 Ponto)
Controle do Clima (1 Ponto)
Controle de Densidade (3 Pontos Cada)
Controlar Elemento (1 Ponto Cada)
Controle de Energia (1 Ponto Cada)
Controle de Tempo (4 Pontos)
Controle Mental (3 Pontos)
Corpo de Energia (3 Pontos Cada)
Corrosão (1 Ponto)
Crescimento (1 Ponto)
Criar Objeto (1 Ponto)
Curar (1 Ponto)
Datalink (1 Ponto)
Deflexão (1 Ponto)
Desintegração (5 Pontos)
Deslizar (1 Ponto)
Deslumbrar (1 Ponto)
Drenar (2 Pontos)
Duplicação (2 Pontos)
Elasticidade (1 Ponto)
Encolhimento (1 Ponto)
Corpo de Energia (3 Pontos Cada)
Ilusão (2 Pontos)
Imobilidade (1 Ponto)
Incrível Resistência (1 Ponto)
Invisibilidade (2 Pontos)
Lentidão (2 Pontos)
Mudar Forma (1 Ponto)
Neutralizar (1 Ponto)
Oráculo (1 Ponto)
Paralisia (1 Ponto)
Percepção Extra Sensorial (1 Ponto)
Poder Cósmico (5 Pontos)
Possessão (2 Pontos)
Projeção Astral (2 Pontos)
Proteção (1 Ponto)
Rajada de Energia (1 Ponto)
Rajada Mental (2 Pontos)
Reflexão (1 Ponto)
Regeneração (3 Pontos)
Senso de Combate (2 Pontos)
Sentidos Especiais (1 ou 2 Pontos)
Sufocar (1 Ponto)
Super Constituição ou Armadura extra (2 a 4 Pontos)
Super Força (1 ou 2 Pontos)
Super Velocidade (1 Ponto)
Telecinésia (2 Pontos)
Telepatia (2 Pontos)
Teleport (2 Pontos)
Transferir Poder (2 Pontos)
Transformação (1 Ponto)
Transmutação (1 Ponto)
Trevas (1 Ponto)
Utilidades (2 Pontos)
Viagem Dimensional(1 Ponto)
Viagem no tempo (ESPECIAL)
Visão Microscópica (1 Ponto)
Voo (2 Pontos)

ABSORÇÃO (1 Ponto)

Você pode pegar energia de um ataque direcionado a você e absorve-la, canalizando isso para melhorar seus ataques ou se recuperar. Você pode absorver tanto ataques físicos quanto energéticos, escolha um quando o poder for selecionado. Quando atacado e receber dano, após perder os pontos de vida, divida o dano recebido por dois. No próximo turno você recebera esse bônus para ser usado na Força de Ataque. A energia acumulada não pode ser "guardada", se não for usada imediatamente desaparece.

Exemplo: um personagem com F3 H2 R3 foi atacado e perdeu 10 dos seus 15 pontos de vida. Ele possuía a Vantagem Absorção. No próximo turno ele ganha um bônus de +5 em sua FA.

Extras:

Curar: você pode usar a energia absorvida para curar qualquer dano que você tenha sofrido. Funciona da mesma forma só que ao invés de aumentar o Dano você recupera os Pontos de vida. Usar esse poder consome 2PMs.

ACERTO (1 Ponto)

Você consegue acertar de uma maneira mais precisa para causar mais dano em combate corpo a corpo. Seu acerto pode vir de conhecimento e treinamento em artes marciais ou campos de energia em volta das suas mãos, por exemplo. Você ganha +2 FA e +1 em testes envolvendo Habilidade quando for atacar.

ADESÃO (1 Ponto)

Você pode aderir a superfícies verticais (ou até mesmo ao teto), possibilitando caminhar normalmente, como se fosse solo normal. No teto, você se desloca pelas paredes e teto com metade de sua velocidade normal. É possível "arrancar" o herói da parede. Para isso é necessário aplicar uma teste de Força.

ANIMAÇÃO (2 Pontos)

Você pode dar vida a objetos inanimados, imbuindo eles com movimento e uma inteligência limitada. Em termos de regra, funciona igual a magia Criatura Mágica Suprema (Pg. 90 do Manual 3D&T Alpha)

ARCANO (4 Pontos)

Você é um estudioso das artes místicas. Em termos de regra funciona como a Vantagem Arcano (Pg. 30 do Manual 3D&T Alpha). Este super poder te habilita a usar qualquer Magia vista no Manual 3D&T Alpha (claro aquelas que condizem com o cenário de Supers), desde que você as tenha aprendido.

ARMA (Variável)

Você possui uma arma que lhe permite causar dano extra em combate. Inicialmente pode comprar uma Arma Mágica como se fosse uma Vantagem , diferente das regras do Manual 3D&T Alpha (Pg. 7 do Manual 3D&T Alpha). Para maiores informações, vá a pagina 119 e 120 do Manual 3D&T Alpha.

ARMADURA (Váriavel)

Você possui uma couraça que lhe fornece Proteção. Sua armadura pode ser primitiva, medieval, moderna, ou de alta tecnologia. Couraças mágicas ou armaduras de alta tecnologia freqüentemente oferecem habilidades adicionais. Para Mais detalhes veja o Capitulo Equipamentos.

AUMENTO DE DANO (1 ponto)

Igual a Magia de Aumento de Dano (Pg. 84 do Manual 3D&T Alpha). Só funciona em você mesmo.

ARMAS NATURAIS (1 Ponto)

Você possui garras em suas mãos – ou armas naturais similares como pequenas presas, chifres ou farpas afiadas – que permitem que você inflija dano letal com seus ataques desarmados. Acrescente +1 em sua FA.

Extras:

Escalar: suas garras garantem um bônus nos testes de Escalar (H+1)

Espinhos: Seu corpo possui espinhos, ossos amostra ou similar que sempre que alguém fizer um ataque desarmado (esmagamento) contra você, automaticamente você ganha um bônus de +2 em sua FD. Confere a Desvantagem Monstruoso (Pg. 45 do Manual 3D&T Alpha). Esta desvantagem indica que você não tem controle sobre seus espinhos. Recomprar a Desvantagem significa ter controle sobre a saída dos espinhos de seu corpo.

ATORDOAR (1 ponto)

Você pode projetar um ataque que atordoa o alvo. Para isso deve gastar 2 Pontos de Magia ou mais (veja adiante) e fazer um ataque normal.

Caso sua Força de Ataque vença a Força de Defesa do alvo, o ataque não provoca nenhum dano real, mas a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar na rodada seguinte ele pode realizar apenas uma ação ou um movimento por estar atordoado.

A duração do atordoamento depende de quantos Pontos de Magia você gastou: um turno para 2 PMs (o mínimo permitido), e mais um turno para cada 2 PMs extra (por exemplo, 3 turnos se você gastou 6 PMs). Se a vítima é bem-sucedida em seu teste de Resistência, os PMs são perdidos.

CAMALEÔNICO (1 Ponto)

Você pode mudar a sua cor para poder misturar-se ao ambiente em volta, como um Camaleão. Você faz testes para se esconder como se tivesse a Especialização Furtividade – ou, caso ele já tenha esta Especialização, recebe um bônus de H+2 em todos os testes envolvendo-a.

CAMPO DE ENERGIA (3 Pontos)

Você pode cobrir seu corpo com um campo de energia. Qualquer um que toque você vai sofrer dano. Seu campo pode ser de fogo, frio, elétrico ou químico. Ele fica saindo através dos seus poros ou algum outro tipo de efeito especial. Qualquer um tocando você (inclusive através de um acerto por um ataque desarmado) deve fazer um teste de Resistência a dano contra o seu campo de energia, caso falhe recebe 1 ponto de dano diretamente em seus pontos de vida. Você pode escolher ativar ou não o Campo de Energia. Ativa-lo consome uma ação.

Extras:

Rajada de Energia: você pode disparar rajadas de energia do mesmo tipo do seu campo. Funciona como a Vantagem Toque de Energia (Pg. 39 do Manual 3D&T Alpha)

Vôo: seu campo de energia provê para você a capacidade de voar. Igual a Vantagem Vôo (Pg. 39 do Manual 3D&T Alpha) (1 Ponto)

Imunidade: enquanto seu campo estiver ativo, você recebe um bônus de +1 em testes de Resistência.

Proteção: seu campo provê a você o poder Proteção (+2 FD).

Limitação: Você pode comprar esta Vantagem por 2 pontos, mas ela torna seu Campo de Energia constantemente ligado. Isso pode causar alguns problemas já que você pode causar dano até mesmo em aliados.

CAMPO DE FORÇA (3 Pontos)

Você pode cobrir seu corpo com um campo de energia que provê a você uma Proteção maior. Em termos de regras funciona como a Magia Proteção Mágica Superior (Pg. 108 do Manual 3D&T Alpha). Seu campo de força não impede ou esconde suas outras habilidades, funcionando como uma segunda pele.

Extras:

Afetar Outros: você pode estender seu campo de força para proteger outras pessoas que você esteja tocando. Para cada 1PM extra você pode proteger mais 1 companheiro.

Deflexão: você pode defletir ataques com seu campo, igual à Vantagem Deflexão (PG. 32 do Manual 3D&T Alpha), Custa 2PMs extra por utilização. A Deflexão é considerada uma esquiva — ou seja, você só pode usar um número máximo de vezes por rodada igual à sua Habilidade.

Impenetrável: a Proteção do seu campo de Força é altíssima. Um Acerto Critico nunca é levado em consideração contra você. Este poder tem um custo extra de 2PMs.

Invisível: seu campo de força é invisível a olho nu. Somente personagens com a Vantagem ver o invisível conseguem enxergá-lo. Custa +1 PM.

Ofensivo: seu campo de força causa dano a qualquer um que o toque. Igual a Vantagem Toque de energia (Pg. 39 do Manual 3D& Alpha). Custa +1 PM por turno.

Ataques de Força: você pode usar seu campo de força para realizar ataques.

1) Você pode acertar os oponentes com rajadas de força sólida. Igual a magia Ataque mágico (pg. 83 do Manual 3D&T Alpha)

2) Você pode aprisionar os oponentes no seu Campo de Força. Igual a Magia Força Mágica (Pg. 96 do Manual 3D&T Alpha)

3) Formas de Força: Você pode modelar seu campo de força em formas complexas. Acrescente +3 FA para a Magia Ataque Mágico. Custa +1 PM

CAVAR (1 Ponto)

Você pode cavar rapidamente através da terra comum e terra acumulada, o que permite que você consiga mover-se no subterrâneo. Cavar consome uma ação e requer um teste de Força, permitindo que você desloque a metade do valor da velocidade normal em baixo da terra. Quando você cava, você pode deixar um túnel atrás de você para outros que outros o sigam ou fazer que o túnel desabe logo atrás de você (impedindo que alguém o siga), a escolha fica a seu cargo. Dependendo da rigidez do material o mestre pode exigir teste de Força utilizando a tabela de Testes de Pericias (Pg. 63 do Manual 3D&T Alpha)

COMPREENDER (1 ponto)

Você consegue compreender qualquer fala desconhecida ou comunicação escrita. Qualquer língua no Universo pode ser compreendida por você. Sempre que realizar testes de Habilidade para usar a perícia Idiomas, ou qualquer uma de suas especializações, o teste cai um grau de dificuldade (uma tarefa Difícil torna-se Média, uma Média torna-se Fácil e para tarefas consideradas Fáceis, não é necessário testes – terá sucesso automático). É necessário possuir a Pericia Idiomas.

CONTROLE DA SORTE (1 Ponto)

Você tem uma sorte imensa. Quando você falhar em um teste ou quiser tentar uma nova jogada para ataque ou defesa, pode gastar 2PMs para fazer uma nova rolagem. Este poder não poder ser usado mais de uma vez por turno de combate ou por ação.

CONTROLE DO CLIMA (1 Ponto)

Você pode comandar o clima, mudando as condições climáticas existentes a vontade. Pode dispensar um clima ruim, deixando o céu limpo. O Mestre define as condições atuais do clima, daí então pode mudar a condição gradativamente. A seguir estão as condições que podem ser alteradas (e a Escola Elemental em que cada uma atua). Usar este poder consome 2 PMs por turno.

Temperatura (ar ou água): pode aumentar ou reduzir a temperatura em 5 ºC por turno.

Vento (ar): pode aumentar ou reduzir a intensidade do vento. A cada turno ele pode aumentar ou reduzir o vento entre as seguintes escalas: Nenhum, Vento Fraco (uma brisa refrescante, suficiente para apagar tochas), Vento Forte (suficiente para levantar poeira), Vendaval (reduz a velocidade pela metade e provoca -2 de penalidade em todos os testes) e Furacão (impossível se mover; exige sucesso em um teste de Habilidade por turno para não ser sugado pelo furacão e arremessado a 2d metros). Também é possível mudar a direção do vento em um turno.

Chuva (água): pode aumentar ou reduzir a intensidade da chuva. A cada turno ele pode aumentar ou reduzir a chuva entre as seguintes escalar: Nenhuma, Chuva Fraca (uma garoa fina e incômoda), Chuva Forte (encharca as roupas e enche as botas em poucos minutos), Tempestade (além da chuva, relâmpagos e trovões caem do céu).

Só é possível afetar uma das condições por turno. Não é possível controlar condições específicas, como os locais onde os raios irão cair. Depois que ele estiver formado é possível

controlar um Furacão para que ele se mova um metro por turno. Por exemplo, em uma situação comum (sem vento, nem chuva e a uma temperatura de 25 ºC) esse poder levaria 12 turnos para criar uma tempestade de gelo, reduzindo a temperatura para 0 ºC (5 turnos), com uma Tempestade (3 turnos) e um Furacão (4 turnos), além de gastar 24 PMs no processo.

De modo geral este poder não pode ser usada para causar dano, mas os efeitos diversos podem afetar algumas criaturas. Note que o próprio personagem não é imune aos efeitos, caso esteja dentro da área. Uma vez terminado o clima volta à sua situação normal, retornando em uma escala por turno – mas nessa situação cada uma das condições (temperatura, vento e chuva) atuam de forma independente.

Extras:

Ondas de vento: você pode controlar fortes ondas de vento. Em termos de regras utilize a Magia Ondas de Ventos (Pg.106 do Manual 3D&T Alpha).

CONTROLE DE DENSIDADE (3 Pontos Cada)

Você consegue controlar a sua densidade, aumentando ou diminuindo a mesma à sua vontade.

Maior densidade: Você se torna mais denso e resistente. Em termos de regra use a magia Corpo Elemental Terra (Pg. 89 do Manual 3D&T Alpha), mas com um custo de 1 PM por turno com a mesma propriedade de se usar 30 PMs por hora.

Incorpóreo: Se você diminuir sua densidade, você torna-se etéreo, neste estado se torna imune a todas as formas de dano físico e de energia. Em termos de regra use a magia Corpo Elemental Espírito (Pg. 89 do Manual 3D&T Alpha), mas com um custo de 1 PM por turno com a mesma propriedade de se usar 30 PMs por hora.

CONTROLAR ELEMENTO (1 Ponto Cada)

Você pode controlar um elemento em particular da natureza, controlando-o a vontade. Cada elemento garante uma habilidade básica.

Extras:

Adaptador: você recebe a Vantagem Adaptador (Pg.29 do Manual 3D&T Alpha), mas apenas para um único elemento.

Ex: se você tem Esmagamento como tipo de dano por Força e é um controlador de fogo, pode-se mudar o dano para Fogo sem nenhuma restrição.

Invulnerabilidade contra Energia: um Controlador é imune aos efeitos de seu próprio tipo de energia, mesmo que ela não seja produzida pelo personagem. Igual a Vantagem Invulnerabilidade (Pg. 34 do Manual 3D&T Alpha).

Uso Ofensivo: o controlador de elemento consegue manipular elementos como o fogo, o frio, etc; você pode criar um tentáculo de água, um tornado de ar, uma bola de fogo ou ainda moldar a terra na forma de um punho rochoso. Os ataques

poderão ser feitos à distância (PdF+H+1d) ou corpo a corpo (F+H+1d). Por 2 PMs você poderá acrescentar +1d à FA.

Água: você pode controlar as águas, fazendo com que fiquem mais agitadas ou mais calmas, conforme a sua vontade. Também é possível abrir espaços dentro da água, formando um tipo de corredor. Pode ser usado para controlar criaturas constituídas por água (como elementais da água).

Ar: você pode controlar o ar e os ventos, fazendo com que fiquem mais fortes ou mais fracos, conforme a sua vontade. Pode ser usado para criar lufadas de vento capazes de arremessar criaturas, mas estes efeitos nunca chegam a causar dano (a menos que a criatura seja arremessada penhasco abaixo...). Pode ser usado para controlar criaturas constituídas por ar (como elementais do ar).

Fogo: você pode controlar o fogo, aumentando ou reduzindo chamas. Pode ser usado para criar barreiras de fogo ou para apagar as chamas, mas nunca para causar dano (a menos que o alvo decida atravessar a tal barreira de chamas...). Pode ser usado para controlar criaturas constituídas de fogo (como elementais do fogo).

Terra: você pode controlar a terra. Pode ser usado para abrir passagens em rocha sólida, ou para transformar terra em argila ou barro. Também permite controlar criaturas constituídas de terra (como elementais da terra).

Gelo: você pode projetar poderosas ondas de frio que se condensam em gelo puro no ar. Você consegue congelar liquido, fazendo isso em uma ação. Qualquer um movendo-se através do gelo deve fazer um teste de Habilidade para evitar escorregar e cair.

Planta: você consegue controlar o crescimento das plantas e dar uma movimentação parcial e limitada a elas. Você pode induzir uma planta crescer até sua maturidade máxima e fazer com que a planta se enrosque no alvo, como na Vantagem Paralisia (Pg. 35 do Manual 3D&T Alpha)

Note que Controlar Elemento não permite “criar” o elemento em questão, apenas controlar aquele que já existe. Cada 1 PM utilizados permite controlar 3 metros cúbicos deste mesmo elemento, de acordo com a explicação nos parágrafos anteriores. Utilizada desta forma tem duração sustentável.

CONTROLE DE ENERGIA (1 Ponto Cada)

Você controla uma forma particular de energia, projetando-a a vontade. Escolha uma das formas de energia da lista abaixo.

Extras:

Uso Ofensivo: o controlador de energia consegue manipular elementos como trevas, eletricidade, etc; você pode criar um tentáculo de trevas, arremessar vigas de ferro, etc. Os ataques poderão ser feitos à distância (PdF+H+1d) ou corpo a corpo (F+H+1d). Por 2 PMs você poderá acrescentar +1d à FA.

Uso Defensivo: as formas de energia também podem ser usadas de forma defensiva, gerando uma parede de rochas ou um escudo de eletricidade, por exemplo, que bloquearia ataques direcionados apenas contra seu personagem. Neste caso, você somaria à sua FD normal (A+H+1d) o bônus da proteção adquirida pela estrutura criada. Essa proteção (parede de ferro, barreira cinética concentrada, o que for...) tem Armadura igual à metade (arredondada para baixo, no mínimo 1 mesmo que a Armadura do controlador seja 1) da Armadura do personagem (então, um personagem com A3 somaria +1 ponto à sua FD, ficando com A+H+1d+1 sempre que criasse uma barreira energética para evitar dano). O custo para criar a barreira (independente do bônus) é de 1 PM

Trevas: você pode criar áreas de escuridão como o poder das Trevas. Funciona como à Magia Escuridão (Pg. 94 do Manual 3D&T Alpha).

Eletricidade: você é capaz de gerar e controlar eletricidade. Você pode disparar rajadas de energia através da sua eletricidade. Caso o alvo de um ataque esteja próximo a algo que conduza eletricidade, como água e a maioria dos metais e ele recebe dano na jogada de FA, ele recebe dano extra de +2 em seus pontos de vida.

Gravidade: você pode controlar a intensidade da gravidade de um objeto a distância. Isto funciona como Telecinésia (veja a descrição do poder), exceto que você só pode mover o objeto em duas direções: em direção a terra (aumentando a gravidade) ou longe dela (antigravidade).

Ao aumentar a gravidade, você pode aumentar o peso de um alvo e causar dificuldades ao mesmo. O alvo se movimenta a metade da velocidade.

Cinética: você pode gerar e controlar energia cinética, a força da moção. Você pode projetar rajadas com bônus de FA +2.

Luz: você pode gerar e controlar luz, iluminando uma área que encobre até 1,5m por ponto de Resistência. Você pode projetar uma rajada de luz que acerta o alvo como um ataque de Deslumbrar (veja a descrição do poder) com alcance normal.

Magnetismo: você pode gerar e controlar o magnetismo. Pode manipular objetos de metal ferroso (aço ou ferro) como se você possuísse Telecinésia e usá-los para atacar. Sua FA será PdF+H+2d (objetos até do tamanho de um carro, e o jogador deve gastar 1PM) ou PdF+H+3d (objetos maiores que um carro, e o jogador deve gastar 2PMs). Pode-se ainda aumentar sua defesa interrompendo, por exemplo, a trajetória de balas que vêm na sua direção. Neste caso sua FD seria A+H+2d (o jogador deve gastar 2PMs).

Radiação: você pode gerar e projetar vários tipos de ondas de radiação (microondas, raios gama, etc). Note que esta é a radiação das histórias em quadrinhos, que normalmente é visível como uma luz brilhante, e possuem efeitos intensos como luz e calor. Um alvo atingido por um disparo radioativo deve passar por um teste de R-2 ou será contaminado pelos efeitos da radioatividade, que começam a se manifestar em 1d semanas fique à vontade para imaginar a contaminação – sugerimos a

perda de 1PV por dia, até o tratamento quimio-radioterápico do personagem ser iniciado para combater moléstias como o câncer; a partir daí, o mestre poderia jogar 50% de chance do personagem perder 1PV em cada semana de tratamento (recuperável com descanso); o mestre fique a cargo dos demais detalhes.

Sônica: você pode gerar e projetar som intenso. O personagem é capaz de desferir um ataque sônico numa área de raio igual a (PdFx10)/2 m. Ele faz uma jogada com sua FA (PdF+H+1d) e todos dentro dessa área tentam evitar o ataque com sua FD. Em caso de falha, os alvos sofrem o dano normal do ataque sônico e precisam passar em um teste de R-2 ou ficam atordoados (não podem realizar nenhuma ação ou movimento) por toda a rodada seguinte. Como um Extra você pode destruir vidros e objetos cristalinos, como se possuísse o poder Desintegração (veja a descrição do mesmo).

Vibração: você pode controlar vibrações, projetando rajadas vibratórias, que podem estilhaçar e esmagar objetos, causando grande dano. Se o alvo for atingido (sua FA superar a FD dele), deverá passar em um teste de R-2, do contrário ficará atordoado (sem realizar nenhuma ação) por uma quantidade de rodadas igual a R do controlador vibracional.

Controlar a Energia Elemento não permite "criar" o elemento em questão, apenas controlar aquele que já existe. Cada 1 PM utilizados permite controlar 3 metros cúbicos desta mesma energia , de acordo com a explicação nos parágrafos anteriores. Utilizada desta forma tem duração sustentável.

CONTROLE DO TEMPO (4 Pontos)

Você possui o poder de alterar o fluxo do tempo em si, aumentando sua velocidade ou reduzindo para você mesmo ou outras pessoas. Recebe os mesmos benefícios das Vantagens *Super-Velocidade e *Lentidão.

CONTROLE MENTAL (3 Pontos)

Você pode tomar o controle da mente do alvo, fazendo com que ele faça o que você desejar. Funciona como a Magia Marionete (Pg. 102 do Manual 3D&T Alpha)

Extra:

Confusão: você também pode escolher confundir o Oponente. Com um custo de 3 PMs, role 1d na tabela

1 não faz nada (naquele turno)
2 age normalmente (naquele turno)
3 ataca a si mesmo normalmente (naquele turno)
4 ataca o aliado mais próximo (naquele turno)
5 ataca o inimigo mais próximo (naquele turno)
6 baixa a guarda (Considerado Indefeso naquele turno)

CORPO DE ENERGIA (3 Pontos Cada)

Você pode transformar seu corpo em um tipo diferente de matéria ou energia, ganhando suas propriedades. É necessária uma ação para você assumir sua forma alternativa (ou voltar para sua forma normal). Você pode escolher mais de um tipo de forma desde que pague os pontos necessários.

Energia Fogo: você pode transformar-se em fogo. Em termos de regra use a magia Corpo Elemental Fogo (Pg. 89 do Manual 3D&T Alpha). Mas com um custo de 1 PM por turno com a mesma propriedade de se usar 30 PMs por hora.

Energia Eletricidade: você Transforma seu corpo em eletricidade pura, recebendo H+5 e Ataque Múltiplo pode expelir rajadas elétricas pelas mãos com PdF 5. Também pode viajar por redes elétricas como fios de alta tensão. Utilizar esse poder consome 1 PM por turno.

Energia Radiação: você se transforma em um ser Radioativo. Quando ataca acrescente um bônus de +1 a FA e ignora a armadura do alvo para calcular a FD. Ainda recebe a Vantagem Toque de Energia (Pg. 39 do Manual 3D&T Alpha). Utilizar esse poder consome 1 PM por turno.

Explosiva: você pode fazer com que o seu corpo exploda, não causando dano a você, mas causando dano a tudo que esteja em volta. Em termos de regra é o mesmo efeito e custo da Magia Explosão (Pg. 94 do Manual 3D&T Alpha). Após a explosão você pode refazer o seu corpo à vontade.

Gasosa: você se transforma em Ar. Em termos de regra use a magia Corpo Elemental Ar (Pg. 89 do Manual 3D&T Alpha). Mas com um custo de 1 PM por turno com a mesma propriedade de se usar 30 PMs por hora.

Líquida: você pode transformar-se em uma forma liquida, como água. Em termos de regra use a magia Corpo Elemental Água (Pg. 89 do Manual 3D&T Alpha). Mas com um custo de 1 PM por turno com a mesma propriedade de se usar 30 PMs por hora.

Sólida: você pode se transformar em material sólido com imensa rigidez. Você recebe A+2, e Armadura Extra contra todas as formas de ataques (com exceção de magias). Utilizar esse poder consome 1 PM por turno.

CORROSÃO (1 Ponto)

Seu toque faz com que matéria inanimada enfraqueça e corroa. Qualquer item de ferro, ou com ligas de ferro, que for tocado fica enferrujado instantaneamente. O tamanho do objeto a ser enferrujado depende dos PMs. Cada 2 PMs afeta um objeto equivalente a um círculo de 2m. Se usado contra criaturas feitas de metal (como construtos) causa automaticamente 1 ponto de dano para PM utilizado, ignorando Força de Defesa (lembrando que ele ainda deve tocar seu alvo). Usada em combate contra criaturas não metálicas, pode enferrujar armas e armaduras metálicas. Se o ataque acertar, a arma ou armadura estará danificada, o que reduz em 1 ponto a Força (se for uma arma de combate corporal), Poder de Fogo (arma de longo alcance) ou Armadura (se for uma armadura) do alvo. Itens danificados dessa forma podem ser consertados com um teste da Especialização Armeiro (de Mecânica). É necessário um teste para cada ponto perdido. Além disso, são necessários alguns materiais para o reparo, equivalente a 2 Pontos de Experiência para cada ponto a ser restaurado. O trabalho consome uma hora por teste, e em caso de falha o trabalho é atrasado em mais uma hora. Um armeiro ou ferreiro pode consertar os itens ao custo de 1dx10 + 50 Moedas para cada ponto restaurado. Importante salientar que itens mágicos geralmente não são afetados.

CRESCIMENTO (1 ponto)

Você pode aumentar seu tamanho. O aumento depende do consumo de Pontos de Magia: cada 2 PMs aumentam em 50% o tamanho e a velocidade da criatura e concedem um bônus de +1 em Força, Resistência (incluindo Pontos de Vida e Pontos de Magia) e Poder de Fogo do alvo. Roupas, armas e armaduras que estejam com a criatura também são ampliadas. Consome 1 PM por turno.

CRIAR OBJETO (1 Ponto)

Você pode criar objetos do nada. Objetos criados dessa forma normalmente são imóveis. Seus objetos devem ter formas simples (formas geométricas simples como esferas ou cubos ou objetos comuns, como martelos, barreiras, etc). Os objetos criados desta forma não possuem uma forma realista, especificamente, geralmente sendo de uma única cor, transparentes, e outras coisas incomuns. Um objeto criado é tratado exatamente como um objeto normal. Você gasta 1PM por utilização desse poder.

CURAR (1 Ponto)

Igual a magia Cura Mágica (Pg. 90 do Manual 3D&T Alpha), mas sem a exigência do Clericato.

DATALINK (1 Ponto)

Você pode interagir mentalmente com computadores, permitindo que você os opere e controle a distância. Funciona como a vantagem Telepatia (Pg.38 do Manual 3D&T Alpha) só que apenas com máquinas. Você ainda recebe um bônus de +2 em todos os seus testes da pericia Maquinas. Você pode modificar um programa ou invadir o sistema de um computador em um teste bem sucedido de Computadores (incluindo o bônus fornecido por Datalink).

DEFLEXÃO (1 Ponto)

Igual a Vantagem Deflexão (Pg. 32 do Manual 3D&T Alpha)

DESINTEGRAÇÃO (5 Pontos)

Você pode enfraquecer a estrutura de objetos não vivos e destruí-los. Igual a Magia Raio Desintegrador (Pg. 109 do Manual 3D&T Alpha), mas funciona apenas ao toque.

DESLIZAR (1 Ponto)

Você pode criar um deslize ou uma área escorregadia. Igual a Magia Terreno escorregadio de Neo (Pg. 113 do Manual 3D&T Alpha).

DESLUMBRAR (1ponto)

Você pode subjugar temporariamente um dos sentidos do alvo – visão, audição, etc. – deixando ele inútil. Para usar Deslumbrar, gaste 3 PMs e faça um ataque contra o alvo. Se você for bem sucedido (causar dano), o alvo deve fazer um teste de Resistência, se falhar, sofrerá um dos efeitos a seguir (a escolha do atacante) por um número de turnos igual a R+ 1d turnos do atacante. Para compreender as penalidades veja o manual Alpha (Pg. 41 do Manual 3D&T Alpha).

Perda de Paladar – O personagem fica com a língua dormente e incapaz de pronunciar palavras claramente, além de sentir gosto. Isso o impede de lançar qualquer poder mágico.

Perda de Tato – O personagem fica insensível, perdendo assim o bônus do dado em sua FA e FD. E o bônus de sua força na sua FA!Além disso, ele precisa de um teste de H por rodada, do contrário ele não consegue se manter em pé e cai. Cair significa que ele fica indefeso durante o turno em que caiu.

Perda de Olfato – O personagem fica sem sentir o cheiro de nada, isto impõe um redutor de -2 em seus testes de percepção, além de não sentir o gosto de mais nada.

Perda de Visão –O personagem não enxerga mais nada e luta com as penalidades da magia cegueira. (H-3 para combates a distância e H-1 para combates de perto) ele também sofre um redutor de H-2 para testes de percepção.

Perda de Audição – O personagem não consegue ouvir mais nada e sofre um redutor de -2 em testes de percepção. Além disso, precisa de um teste de H por rodada ou desequilibra e cai (Não cumulativo com perda de tato). Durante o turno que caiu o personagem é considerado indefeso.

DRENAR (2 Pontos)

Você tem a capacidade de drenar Pontos de vida e Pontos de magia de seus oponentes temporariamente. Em termos de regra use as Magias Roubo de Magia e Roubo de Vida (Pg. 110 do Manual 3D&T Alpha).

DUPLICAÇÃO (2 Pontos)

Igual a vantagem Separação (Pg. 38 do Manual 3D&T Alpha).

ELASTICIDADE (1 Ponto)

Igual a vantagem Membros Elásticos (Pg. 34 do Manual 3D&T Alpha).

Extras:

Quicar: modelando seu corpo em um formato de bola, você ganha H+1 para fins de Movimentação.

Planar: modelando seu corpo em uma forma plana, você consegue usar as correntes de ar a seu favor, e recebe a Vantagem Vôo (Pg. 39 do Manual 3D&T Alpha) como se tivesse H1.

ENCOLHIMENTO (1 Ponto)

Você se torna uma criatura menor e mais fraca. Cada 2 PMs reduzem em uma escala o tamanho e a velocidade da criatura, e

concedem uma penalidade de –1 em Força, Resistência (não incluindo Pontos de Vida e Pontos de Magia) e Poder de Fogo (até um mínimo de 0). Roupas, armas e armaduras que estejam com a criatura também são reduzidas. Nestas condições o usuário ganha um Bônus de +1 em esquivas e testes de Furtividade (ele esta muito pequeno e difícil de enxergar) por nível de uso do poder.

Pequeno 60cm a 30cm (Bônus de +1)
Miúdo 20 a 15cm (Bônus de +2)
Diminuto 4cm a 2cm (Bônus de +3)
Insignificante 1cm a 0,5cm (Bônus de +4)
Minúsculo 0,1cm ou menos (Bônus de +5)
Infinitesimal (Bônus de +6)

ILUSÃO (2 Pontos)

Em termos de regra use as Magias Ilusão, Ilusão avançada e Ilusão Total (Pg. 97 do Manual 3D&T Alpha).

IMOBILIDADE (1 Ponto)

Você é particularmente difícil de mover, se você não quiser ser movido. Acrescente +1 FD e você recebe um bônus +4 em testes de Resistência para impedir que de se mover contra sua vontade.

INCRÍVEL RESISTÊNCIA (1 Ponto)

Idêntica a Vantagem Resistência a Magia (Pg. 37 do Manual 3D&T Alpha), só que funciona para testes contra veneno, doenças ou ataques especiais de certas criaturas.

INVISIBILIDADE (2 Pontos)

Igual a Vantagem Invisibilidade (Pg. 33 do Manual 3D&T Alpha).

LENTIDÃO (2 Ponto)

Você pode reduzir a velocidade de mover-se e agir de outro personagem. Gastando no mínimo 2 PMs você deve realizar uma jogada de ataque. Caso acerte o alvo (ou seja cause dano), o oponente tem um direito a um teste de Resistência, se falhar ficará lento durante um número de turno igual a quantidade de PMs gastos do atacante (2 turnos no mínimo). Um personagem sob efeito de Lentidão tem dificuldade em se movimentar e agir. Em regras o alvo passa a ser capaz de realizar apenas um movimento OU uma ação por turno – nunca ambos. Se por alguma razão o alvo é capaz de realizar ações ou movimentos adicionais (como com Aceleração) poderão realizar apenas suas ações ou apenas seus movimentos. Alem disso a Lentidão ainda provoca uma penalidade de H-1 em Esquiva e para determinar FD e velocidade.

MUDAR A FORMA (1 Ponto)

Você pode mudar a forma de objetos e transformá-los em armas ou armaduras por exemplo. Você só pode modelar um tipo de matéria, como terra e pedra, água, metal, e assim sucessivamente. Em termos de regras funciona como as Magias Arma de Alihanna (Pg.82 do Manual 3D&T Alpha), Armadura de Alihanna (Pg.82 do Manual 3D&T Alpha).

Obs: vale lembrar que é necessário um objeto para que se modifique a forma, pois você não cria, só transforma a forma do que já existe.

NEUTRALIZAR (1 Ponto)

Você pode neutralizar os efeitos dos poderes de outro personagem. Efetivamente, você "desliga" os poderes (Vantagens) do alvo por um número de turnos igual a sua R+1d. Você decide que Vantagem será desligada, mas para isso deve estar tocando o alvo. Pode-se "reativar" os poderes mas irá para isso é necessário se pagar um custo de 5 PMs. Usar esse poder tem um custo de 3 PMs.

ORÁCULO (1 Ponto)

Você pode ver o futuro ou o passado. Em certos momentos escolhidos pelo mestre ele pode dizer que você teve uma rápida visão. Funciona da mesma maneira que a antiga Vantagem Oráculo (Pg. 29 do Manual 3D&T Revisado, Ampliado e Turbinado)

PARALISIA (1 Ponto)

Igual a vantagem Paralisia (Pg. 35 do Manual 3D&T Alpha)

PERCEPÇÃO EXTRA SENSORIAL (1 Ponto)

Você pode sentir lugares e coisas distantes como se você estivesse atualmente presente. Você Recebe Um bônus de +2 cumulativo para qualquer teste de Pericias envolvendo a identificação de algum lugar, mesmo que nunca tenha estado nele.

PODER CÓSMICO (5 Pontos)

Você comanda as forças primais do cosmo, que dão a você tremendo poder e o potencial para fazer praticamente qualquer coisa. Poder Cósmico garante a você as seguintes habilidades:

- Você pode disparar Rajadas de Energia de Poder Cósmico. Recebe a Vantagem Tiro Carregável (Pg. 39 do Manual 3D&T Alpha).

- Você pode criar um Campo de Força a sua volta. Igual a Magia Proteção Mágica (Pg. 108 do Manual 3D&T Alpha)

- Você pode alterar matéria como se tivesse o poder Transmutação.

- Seu corpo é sustentado por energia cósmica. Recebe a Vantagem Pontos de Vida Extra x2 (Pg. 37 do Manual 3D&T Alpha). Você também faz todos os testes de Resistência com +1 de bônus.

- Você pode sentir forças cósmicas e energias. Recebe a Vantagem Sentidos Especiais completa (Pg. 38 do Manual 3D&T Alpha).

POSSESSÃO (2 Pontos)

Igual a vantagem Possessão (Pg. 37 do Manual 3D&T Alpha)

PROJEÇÃO ASTRAL (2 Pontos)

Você pode separar sua forma astral – sua mente, espírito ou força vital – do seu corpo físico. Seu corpo físico fica em um

estado semelhante a um coma próximo da morte, enquanto sua forma astral é livre para mover-se de acordo com sua vontade. Sua forma astral é invisível e incorpórea, imune a agressão física e os efeitos do ambiente, e capaz de atravessar livremente objetos sólidos. Na sua forma astral você pode mover-se livremente em qualquer direção, ficando livre da gravidade. Para fins de Movimentação Multiplique por três sua Habilidade.

Enquanto estiver em sua forma astral, você pode ficar visível no momento que quiser e conversar telepaticamente com outras pessoas.

Poderes que afetem a mente ou alma funcionam normalmente quando você está em sua Forma Astral e caso você possua poderes que afetem a mente das pessoas, também pode utilizar quando estiver na sua Forma Astral.

Você pode deixar o seu corpo pelo tempo que desejar (mas lembre-se que seu corpo físico pode ficar desidratado ou faminto se você ficar fora dele por muito tempo. Você deve estar atento com o que acontece ao seu corpo físico enquanto estiver em sua Forma Astral, pois se o seu corpo físico for morto enquanto você estiver na sua forma astral, você deve fazer imediatamente um teste de Resistência. Caso falhe ficará preso pra sempre na forma astral.

PROTEÇÃO (1 Ponto)

Você é mais resistente a dano que o normal. Acrescente +2 FD quando atacado.

RAJADA DE ENERGIA (1 ou mais Pontos)

Você pode disparar uma rajada de energia, força, ou matéria que cause dano à distância. Igual a Vantagem Ataque Especial (Pg. 31 do Manual 3D&T Alpha) só que apenas válido para Poder de Fogo e escolhendo dano por energia.

RAJADA MENTAL (2 Pontos)

Igual a Magia Contra ataque Mental (Pg. 88 do Manual 3D&T Alpha).

Extra:

Em conjunto com a Vantagem Telepatia (Pg. 38 do Manual 3D&T Alpha), você pode usar para atacar.

REFLEXÃO (1 Ponto)

Igual a Vantagem Reflexão (Pg. 37 do Manual 3D&T Alpha)

REGENERAÇÃO (3 Pontos)

Igual a Vantagem Regeneração (Pg. 37 do Manual 3D&T Alpha)

SENSO DE COMBATE (2 Pontos)

Este é o famoso Sentido-Aranha. Seus reflexos são sintonizados ao perigo a um nível super humano. Você nunca é pego de surpresa e nunca é considerado indefeso em um combate (Pg. 71 do Manual 3D&T Alpha).

SENTIDOS ESPECIAIS (1 ou 2 pontos)

Igual a Vantagem Sentidos Especiais (Pg. 38 do Manual 3D&T Alpha)

SUFOCAR (1 Ponto)

Igual a Magia Asfixia (Pg. 83 do Manual 3D&T Alpha)

SUPER-CONSTITUIÇÃO OU ARMADURA EXTRA (2 a 4 Pontos)

Você possui uma resistência e vigor em nível super-humano. Diferente das regras do Manual 3D&T Alpha (Pg. 30 do Manual 3D&T Alpha), você pode comprar a Vantagem Armadura Extra.

Poder de Fogo (4 Pontos)

Força (3 Pontos)

Magia (3 Pontos)

Corte, Perfuração, Esmagamento (2 Pontos cada)

Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico. (2 Pontos cada)

SUPER-FORÇA (1 ou 2 Pontos)

Você é capaz de tremendos feitos de Força. Por 1 Ponto esta Vantagem te dá um bônus de +1 em testes de Força, e em combate deve gastar 2 PMs para ter Força dobrada durante um ataque. Por 2 Pontos você ganha um bônus de +2 em testes de Força e gasta 1 PM para ativar o poder.

Exemplo: um personagem com F4, H2, gasta 2 PMs e faz seu ataque. Sua Força de Ataque será (4x2)+2+1d, total FA 10+1d.

SUPER-VELOCIDADE (1 Ponto)

Você pode correr mais rápido que o normal. Esta vantagem dobra sua velocidade durante corridas ou viagens. Você também é capaz de realizar uma ação extra por turno, além disso a Super-Velocidade ainda oferece um bônus de H+1 em Esquiva e para determinar FD. O custo é 2 PMs por turno em combate, ou 5 PMs por hora em Longas viagens.

TELECINÉSIA (2 Pontos)

Você pode fazer com que um objeto se mova através do ar sem nenhum meio visível de apoio. Em termos de regra, funciona igual à Magia Força Mágica Ar (Pg. 96 do Manual 3D&T Alpha)

Extras:

Rajada de Energia: você pode acertar alvos com uma Rajada de Energia, com força telecinética. Em termos de regra, funciona igual a Magia Ataque Mágico Ar (Pg. 83 do Manual 3D&T Alpha)

Transporte: você pode levantar a si com sua Telecinésia. Em termos de regra, funciona como a Magia Transporte (Pg. 115 do Manual 3D&T Alpha).

Campo de Força: você pode criar um Campo de Força a sua volta. Igual a Magia Proteção Mágica (Pg. 108 do Manual 3D&T Alpha)

TELEPATIA (1 Ponto)

Igual a Vantagem Telepatia (Pg. 38 do Manual 3D&T Alpha)

TELEPORTE (2 Pontos)

Você pode mover-se de um local ao outro sem cruzar a distância entre os dois. Igual a Vantagem Teleporte (Pg. 39 do Manual 3D&T Alpha).

Extras:

Teleportação Avançada: Igual à Magia Teleportação (Pg. 112 do Manual 3D&T Alpha). (1 Ponto)

TRANSFERIR PODER (2 Pontos)

Você pode transferir um dos poderes do alvo – Perícias, Vantagens e Desvantagens – para você ao tocá-lo. Para o roubo de poder deve-se gastar 5 PMs e rolar um dado na seguinte tabela.

1-2: uma perícia ou três especializações
3: uma vantagem ofensiva
4: uma vantagem defensiva
5: uma vantagem de ate 4 pontos
6: um desvantagem de ate –2 pontos

Esta nova vantagem (ou desvantagem) se mantém por um número de turnos igual a R+1d daquele que roubou o poder. Um personagem que teve seu poder roubado fica exausto sofrendo uma penalidade de –1 em todas as características durante uma hora.

TRANSFORMAÇÃO (1 Ponto)

Igual a Magia Transformação (Pg. 114 do Manual 3D&T Alpha).

TRANSMUTAÇÃO (1 Ponto)

Você pode transformar formas sólidas e liquidas não vivas em outros tipos de formas sólidas e líquidas, da mesma massa. Portanto, você pode usar Transmutação para transformar uma arma em uma arma feita de gelo (ou uma poça de mercúrio, com a mesma massa), mas não em um Ursinho Teddy. Transmutação não afeta matéria viva, para isso existe Transformação (veja descrição).

Funciona da mesma forma que a magia Transformação (Pg. 114 do Manual 3D&T Alpha), só que apenas com Matéria não viva.

TREVAS (1 Ponto)

Igual a Magia Escuridão (Pg.94 do Manual 3D&T Alpha)

UTILIDADES (2 Pontos)

Você tem a habilidade de criar equipamentos que simulam algum poder. Você pode comprar temporariamente Vantagens com Seus PMs. Você ainda deve pagar os custos da utilização deste mesmo Poder.

Exemplo: O Grande Morcego tem seu cinto de utilidades com vários equipamentos de combate ao crime . Com uma ação padrão ele pode comprar desde ácido para derreter barras de metal (Corrosão) a granadas de fumaça (trevas).

VIAGEM DIMENSIONAL (1 Ponto)

Igual a Magia Teleportação Planar (Pg.113 do Manual 3D&T Alpha).

VIAGEM NO TEMPO (Especial)

Você pode viajar através do tempo, tanto no passado quanto no futuro. Você some do tempo presente e reaparece no ponto desejado no tempo. A "distância" máxima que você pode viajar do seu ponto inicial depende da sua Resistência e da quantidade de Pontos de Magia utilizados para ativar o poder.

Para cada 2 Pontos de Resistência e 10 PMs gastos, você pode viajar 1 ano. Com Resistencia 3 e 15 PMs você viaja 10 anos. Com resistência 4 e 20 PMs, você viaja até 100 anos e seguindo nesta proporção. Os PMs usados na viajem do tempo são perdidos e não podem ser restaurados.

Viagem no Tempo é uma habilidade extremamente potente e pode causar todos os tipos de problema se não possuir algumas restrições, portanto os Mestres devem tomar muito cuidado com este poder nas mãos dos Jogadores. Recomendamos que apenas Personagens do Mestre tenham essa habilidade. Também fica a cargo do Mestre quais mecânicas temporais funcionam em campanha, mas as maiores são as seguintes:

Tempo Imutável: a história não pode ser mudada, portanto qualquer tentativa disso falhará automaticamente. Qualquer viajante no passado torna-se um espectro intangível, hábil a observar, mas não interferir, ou qualquer ação que ele tome que de alguma maneira venha a interferir na história (apertar o gatilho da arma que matou uma figura história importante, alguém atrapalhar ou distrair um franco atirador no momento do disparo, etc.). Esta opção preserva a história, mas também descarta a possibilidade da alteração na história por parte dos vilões e a necessidade de proteger o passado deles.

Tempo Mutável: a história pode ser mudada, embora seja tanto fácil quanto difícil fazer o mesmo. Tudo e todos existem "após" qualquer mudança feita inadvertidamente por qualquer coisa. As coisas são como elas "sempre" foram. Personagens envolvidos em uma mudança lembram da linha de tempo original, e todos os personagens com Viagem no Tempo ou Controle do Tempo lembram das suas. Isto permite aos vilões (e

também heróis) tentar alterar o passado, e isso significa que o futuro não é necessariamente fixo.

Linhas de Tempo Alternativas: qualquer tentativa de mudar o passado cria uma nova linha do tempo. A linha do tempo original permanece intocada enquanto a alternativa segue seu próprio caminho. Isso permite mudar a história sem causar um impacto no presente (embora os heróis tenham que ficar atentos ao fato de que um vilão viajante do tempo do seu mundo conquiste uma terra alternativa no passado. Isso também indica que o futuro não é fixo, portanto o Conhecimento do Futuro pode fazer com que o presente se divida em uma versão alternativa de um futuro diferente).

No geral, Viagem no Tempo é melhor usada como um dispositivo para o enredo ou que seja empregada só por certos vilões, permitindo a eles que tentem prender os heróis no passado para mudar o curso da história a sua maneira. Uma história alternativa pode levar os heróis a um lugar engraçado, onde eles podem permanecer por uma ou duas aventuras. Viagens Temporais também pode ser satisfatória para um time de heróis que viajam através do tempo tão bem quanto do espaço contra as forças do mal. Talvez o time seja auxiliado por grandes figuras heróicas da história, até mesmo do futuro!

Extras:

Portal: além de transportar a si mesmo, você pode criar um portal (no formato de um quadrado com 5 metros de largura e altura) a até 5 metros de você. O portal permanece aberto pelo tempo que você sustenta-lo e qualquer um (inclusive você) pode passar através dele para alcançar o local do outro lado. É necessário o consumo extra de 5 PMs para criar um portal.

Falhas:

Limitação – Uma Direção: você só pode viajar do seu presente para o futuro ou passado e voltar.

Limitação – Um Período: seu poder só permite viajar do seu tempo natal até um período específico, escolha qual quando você adquirir Viagem no Tempo.

VISÃO MICROSCÓPICA (1 Ponto)

Você consegue ver coisas extremamente pequenas. Recebe um bônus de +2 em testes de enxergar e observar. Esse Bônus é cumulativo com sentidos especiais.

VÔO (2 Pontos)

Igual a Vantagem Vôo (Pg. 39 do Manual 3D&T Alpha).

NOVAS DESVANTAGENS

FETICHE (-1 Ponto)

Esta desvantagem é praticamente a mesma descrita no Manual 3D&T Alpha (Pg.42 Manual 3D&T Alpha), com a diferença que não estamos falando aqui apenas da necessidade de magos possuírem totens, cetros ou anéis. O mesmo se aplica a super-seres que necessitam de amuletos, dispositivos e outros meios "artificiais" para ter acesso às suas capacidades metahumanas. Alguns Controladores de Energia e Místicos podem adquirir esta desvantagem. Blindados capazes de terem sua armadura removida também.

FRAQUEZA (-2 ou -3 Pontos)

Exposto a uma determinada substância ou ambiente você perde metade dos pontos em todas as Características (1 por turno) e 1 PV por rodada. A condição pode ser:

Comum [-3 pontos]: Algo que acontece 50% das vezes e fácil de ser explorado por seus inimigos. Ex: Sol, Noite, Florestas, Cidades, água, música, etc.

Incomum [-2 pontos]: Algo que acontece 25% das vezes e não tão fácil de ser explorado. Ex: um alimento, perfume, metal, vegetal, terra de locais sagrados, etc.

Caso o objeto de sua Fraqueza seja eliminado também é eliminado o redutor nas Características. Os PVs perdidos são recuperados de forma normal. Caso a sua Fraqueza seja a alguma sustância e você a ingeriu ficará sujeito aos redutores de envenenamento.

IDENTIDADE SECRETA (-1 Ponto)

Se, com grandes poderes vêm grandes responsabilidades, parte dessa responsabilidade está em não submeter familiares e outras pessoas queridas às ameaças de criminosos insanos. É para isso que existe a desvantagem Identidade Secreta.

O personagem procurará garantir, a todo custo, que sua identidade secreta seja preservada sem comprometer a segurança de entes queridos (o que transformaria sua vida num inferno, com os bandidos perseguindo constantemente seus protegidos). Se precisar se transformar, o personagem vai correndo procurar um banheiro, cabine telefônica, quarto escuro, o interior de um carro ou o que for, para ninguém perceber a transformação.

Sua identidade secreta é segredo também para seus familiares ou quem quer que sejam seus entes queridos (pessoas que jurou proteger por toda a vida).

Capitulo 2

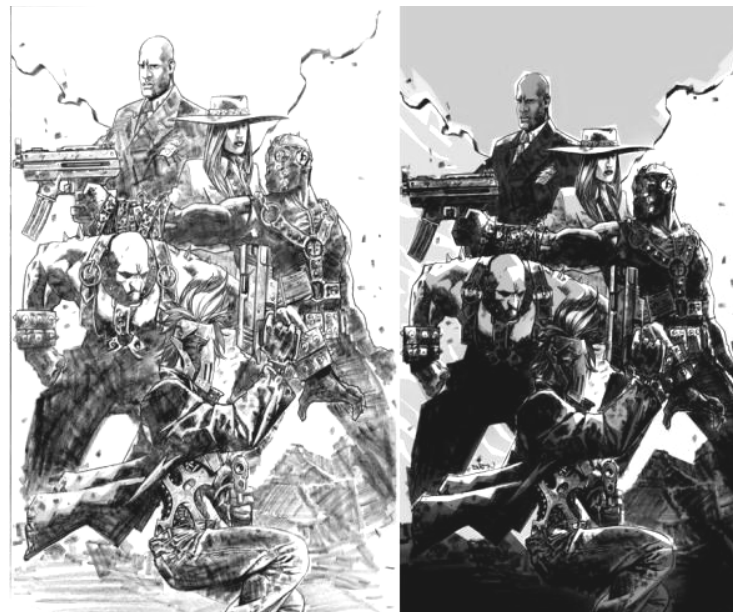
EQUIPAMENTO

Alguns personagens têm acesso aos seus “poderes” através de meios “artificiais” – eles podem não ser capazes de voar, mas têm um disparador de cabo com arpéu que pode elevá-los pelos prédios, ou um “cinto de utilidades” com várias armas e granadas. A esses itens chamamos Equipamentos.

Alguns itens comuns podem ser comprados com dinheiro. O preço desses itens aparece em sua descrição, em moedas. O dinheiro inicial de um personagem é calculado de acordo com suas Vantagens e Desvantagens (Pg. 14 Manual 3D&T Alpha).
Outros itens, mais raros ou poderosos devem ser comprados com Pontos da mesma forma que uma Vantagem.

Se o seu personagem tem acesso a Equipamentos, recomendamos que ele os adquira antes do início da aventura, de modo que o mestre mantenha um levantamento preciso do que cada um está carregando durante o jogo.

Um personagem com acesso a capacidade especial “Equipamentos” (como é o caso do Aventureiro Fantasiado, por exemplo), terá 10 Pontos de Experiência (PE’s) extras, que devem ser usados somente para comprar equipamentos. Estes PE’s não podem ser “economizados” para compras futuras, devendo ser gastos no momento em que o personagem é criado, apenas com equipamentos.

Cada equipamento da lista a seguir apresenta um custo fixo. Esse custo é pago apenas uma vez, com Pontos de Experiência, e o personagem adquire a posse daquele item, incorporando-o ao seu arsenal.

Caso o personagem não tenha “Equipamentos” como uma característica “de classe”, mas os deseje mesmo assim, poderá adquiri-los trocando normalmente Pontos de Personagem por Pontos de Experiência (1 Ponto de Personagem = 10 PE’s).

LISTA DE EQUIPAMENTOS

Esta lista está disponível para os personagens que adotam equipamentos em suas atividades diárias. Perceba que itens mundanos não aparecem nesta lista (qualquer um pode ter um computador, um carro ou até mesmo um equipamento amador de escalada); caso um personagem os tenha, o mestre pode atribuir um custo em Moedas (o dinheiro em 3D&T) ou simplesmente dizer que o jogador automaticamente possui o item. Equipamentos especiais, por outro lado, precisam ser

comprados. Entre eles estão algemas, decodificadores de senhas e pistolas de cabo com arpéu.

Observe, porém, que alguns equipamentos (como Óculos de Visão Noturna e Microfones que aumentam o alcance da audição do usuário) não constam na lista. Estas capacidades devem ser emuladas pela compra de Vantagens específicas (Sentidos Especiais, no caso). Exceto quando especificado o contrário, os custos dos itens a seguir valem para a UNIDADE de cada item.

Estes equipamentos também podem ser adquiridos através da vantagem Patrono (que custa 1 ponto), a critério do mestre. O mestre também decide se eles podem ser perdidos (e de que forma).

DISPONIBILIDADE

Todos os itens apresentados aqui são classificados em Comuns, Incomuns e Exóticos. Exceto se o mestre especificar o contrário, cada jogador pode adquirir (antes do jogo começar) até 3 itens Comuns, 2 Incomuns e 1 Exótico, se puder pagar por eles.

Ao lado do nome de cada item/arma, você verá uma letra indicando se aquele item é Comum (C), Incomum (I) ou Exótico (E).

Comum: uma faca ou até mesmo uma espada não é uma arma surpreendente no mundo de hoje (tanto que são adquiridos sem custo na tabela de armas brancas).

Incomum: um nunchaku já é mais raro de se ver, não está sempre disponível como equipamento nas aventuras de hoje. O mesmo vale para shurikens, por tratarem-se de armas de outra cultura.

Exótico: uma espada de energia ou construída com vibrolâmina monofilamentar, que representa um avanço à frente de seu tempo no campo tecnológico de combate.

EQUIPAMENTOS CONCEDIDOS PELO PATRONO

Pode ser que os jogadores não queiram transformar Pontos de Personagem em Pontos de Experiência. Pode ser que o mestre queira condicionar a aquisição destes itens a um Patrono. Esta é uma vantagem que custa 1pt (Pg. 36 do Manual 3D&T Alpha) e concede automaticamente 10 PE’s a quem adquiri-la. Estes Pontos de Experiência obtidos pela vantagem Patrono representam o acesso que os jogadores terão para comprar suas armas e equipamentos, e só podem ser usados para a aquisição dos mesmos. Estes pontos se acumulam com os PE’s que o Aventureiro Fantasiado e o Engenhoqueiro recebem por seus respectivos kits.

CHANCE DE NOCAUTE

Na descrição de algumas armas você encontrará o termo “Chance de Nocaute”. Esta é uma rega opcional de combate que permite nocautear o inimigo sem vez de matar. Isso significa que um alvo atingido por uma arma dessas pode cair desacordado (ficando a mercê do oponente) caso não resista. Antes de fazer o ataque, você deve declarar que esta atacando para nocautear, não para ferir. Você faz suas rolagens pra FA normalmente, mas não causa dano.

A seguir a vitima faz um teste de Armadura. Se falhar deve então fazer um teste de Resistência. Caso algum dano tenha sido recebido (ou seja, se perdeu Pontos de Vida) você sofre um redutor no teste de Resistência. Por exemplo, R-1 se sofreu 1 Ponto de dano.

Se uma arma possui Chance de Nocaute +1, um alvo com A3 deverá rolar 1d e tirar 4 ou menos para não cair nocauteado. Um “6” continua sendo uma falha. Se falhar em sua jogada, o alvo foi nocauteado pelo efeito da arma em questão, e está desacordado. Se uma arma possui a descrição “Chance de Nocaute – 1”, você deverá SUBTRAIR esse valor da Armadura antes de fazer o teste. Então, uma A3, passaria para A2 caso precisasse ser testada contra uma arma com Chance de Nocaute –1. Um alvo nocauteado está Indefeso (Pg 71 do Manual 3D&T Alpha), à mercê de seu atacante, e contará apenas com sua Armadura para a FD. Ele faz um teste de R em cada rodada seguinte para tentar voltar à ativa. Se falhar, deve repetir o teste nas rodadas subseqüentes (com +1 para cada teste falho anterior).

Nenhum jogador pode usar um Ponto de Experiência para comprar um Sucesso Automático em um testes de Chance de Nocaute.

ARMAS BRANCAS

Bastão (C) (F; Físico, Esmagamento): clavas improvisadas, cassetetes policiais, cajados “Bo” ou tonfas. Pode ser usado de duas formas (escolha uma no início de sua rodada): um único ataque com FA = H+F+1d, ou dois ataques (contra alvos diferentes) na mesma rodada com FA = H+1d. Possui Chance de Nocaute +2. Custo 5 PEs

Espada (C) (F; Físico, Corte): arma metálica com lâmina variando de 60cm a 1,80m. Uma espada “normal” tem em média 90cm e pesa cerca de 2kg. A jogada de ataque com uma espada não possui nada de diferente (sua FA continua sendo igual a H+F+1d).

Espada de Energia (E) (Força - Energia, Fogo): ao invés de uma lâmina metálica, a espada é gerada a partir de um feixe energético de alta potência, que corta e cauteriza ao mesmo tempo. Uma espada de energia também gera um redutor de –2 na FD. Custo 20 PEs

Faca (C) (F; Físico, Perfuração): lâmina com no mínimo 15cm e não mais que 60cm de comprimento. A jogada de ataque com uma faca não possui nada de diferente (sua FA continua sendo igual a H+F+1d).

Machadinha (C) (F ou PdF; Físico, Corte): versão menor do machado, que pode ser arremessada pelo personagem (neste caso, use as regras de normais de alcance de ataques à distância de 3D&T Alpha, mas considere a FA igual a H+PdF+1d-1). O redutor de “-1” é ocasionado pelo uso diferenciado (arremesso) de uma arma não balanceada para esse fim. Custo 5 PEs

Machado (I) (F; Físico, Corte): inicialmente uma ferramenta para derrubada de árvores, encontrou seu lugar no campo de batalha. É basicamente uma lâmina fixada perpendicularmente a uma haste (que pode ser de madeira, metálica etc).

Machado de Guerra Duplo (E) (F; Físico, Corte): como o nome indica, possui dois gumes com lâmina para golpes cortantes. É o mais poderoso dentre os machados no campo de batalha. Um Machado de Guerra Duplo gera um Bônus de +1 na FA. Custo 10 PEs.

Martelo (I) (F; Físico, Esmagamento): é uma das mais pesadas armas brancas a causar dano por esmagamento. Trata-se de uma cabeça de metal fixada a uma haste perpendicular por meio de um alvado (ou olho, a abertura pela qual a haste passa). Pode ter o design que o personagem quiser. Um Martelo gera um Bônus de +1 na FA. Custo 10 PEs

Nunchaku (I) (F; Físico, Esmagamento): arma de artes marciais que consiste em dois bastões interligados por uma corrente. Um atacante pode usá-lo de duas formas (escolha uma

no início de sua rodada): ou realiza um único ataque com FA = H+F+1d, ou executa dois ataques (contra alvos diferentes) na mesma rodada com FA = H+1d. Tem Chance de Nocaute +1. Custo 5 PEs.

Soco Inglês (I) (F; Físico, Esmagamento): arma de metal usada encaixada em uma mão, através de orifícios onde ficam os dedos. Possui chance de nocaute +1. Custo 5 PEs.

Vibrolâmina Monofilamentar (E) (F; Físico, Corte): a peça mais afiada possível de ser fabricada por tecnologia terrestre. Consiste em um dispositivo que permite à lâmina vibrar centenas de vezes por segundo. Qualquer espada, machado ou outra arma cortante equipada com vibrolâmina monofilamentar reduz a Armadura que entra no cálculo da FD do alvo por 2 (arredondando para baixo quando necessário) antes de ser subtraída da FA. Custo 30 PEs.

ARMAS DE PROJÉTEIS E DE ARREMESSO

Arco ou Besta (I) (PdF; Físico, Perfuração): fabricados em fibra de carbono e cordas de nylon, pode ser desmontado para facilitar o transporte. É usada por heróis e criminosos excêntricos.

Laminas de arremesso (C) (PdF; Físico, Corte): nesta categoria estão incluídas facas de arremesso (menores e mais leves que facas de combate, balanceadas para permitir maior precisão) e as lâminas e estrelas de arremesso ninja.

Bumerangue (C) (PdF; Físico, Esmagamento ou Corte): são armas exóticas usadas pelos nativos australianos. Podem ser normais (Esmagamento) ou de metal (Corte). Tem Chance de Nocaute +2. Custo 5 PEs.

Granada Ácida (C) (PdF; Energia, Quimico): essas granadas são concentradas com acido. Este artefato guarda um poderoso ácido com propriedades voláteis que se transforma em um gás corrosivo concentrado em contato com o ar. Para usá-lo, faça uma jogada normal de ataque à distância (FA = H+PdF+1d). Se a FA superar a FD, todos dentro da área de efeito sofrem o dano resultante da diferença entre FA e FD. Na rodada seguinte (a 2ª rodada de efeito da granada ácida), entretanto, os alvos continuam sofrendo dano: o mesmo sofrido na rodada inicial –1, mesmo que tenham saído à tempo da área de efeito com seu Movimento (eles já entraram em contato com o ácido, problema deles!). Apenas na 3ª rodada de efeito da granada os alvos terão direito a um teste de R+1 para tentar evitar novo dano (se falharem, o dano será o mesmo da 1ª rodada –2). A granada ácida continua provocando dano por mais uma última rodada (a 4ª). O dano é igual ao dano da 1ª rodada – 3. Na 4ª rodada da granada ácida, o teste de Resistência para evitar o dano é feito com R+2. O dano de uma granada ácida pode encerrar antes da quarta e última rodada de duração (se o dano foi igual ou menor que 3 pontos, por exemplo). Neste caso, atribua que a granada perde seu efeito antes da hora (ou que o alvo não se expôs em demasia à intoxicação). Custo 10 PEs.

Granada Atordoante (E) (PdF; Energia, Sônico): também conhecida como "bomba de efeito moral", esta granada emite um ruído estrondoso quando explode. Jogue sua FA com a granada (H+PdF+1d) contra FD do alvo. Em caso de um ataque bem-sucedido, o alvo não perde PVs, mas fica atordoado por um número de rodadas igual a essa diferença (atordoado, só pode fazer uma ação ou um movimento). Chance de Nocaute +1. Custo 5 PEs.

Granada Cegante (E) (PdF; Energia, Luz): funciona como a granada atordoante, mas ao invés de um estrondo, ela emite um brilho ofuscante capaz de cegar temporariamente alvos desprevenidos dentro da área de efeito. Jogue sua FA à distância normalmente (H+PdF+1d). Caso ela supere a FD, o alvo não

receberá dano; ao invés disso, estará cego por um número de rodadas igual à diferença entre a FA e a FD. Cego, o personagem tem H-1 para ataques corporais e H-3 para ataques à distância e esquivas (para personagens com Audição Aguçada ou Radar, o redutor é de H-1 ao invés de H-3 para ataques à distância) e tem H- 1 para notar inimigos escondidos. Infravisão, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios X são anulados pela cegueira. Custo 5 PEs.

Granada de Fragmentação (C) (PdF; Físico, Esmagamento): o tipo clássico. Você retira o pino e a arremessa. Ela explode em uma violenta onda de estilhaços. Sua FA com a granada de fragmentação é igual a (H+PdF+1d). Os alvos na área de efeito devem ser bem sucedidos em uma Esquiva para receber meio dano (ou dano total em caso de falha). Se o personagem tirar "1" no dado em seu teste de Esquiva, não leva nenhum dano. Chance de Nocaute +1. Custo 5 PEs.

Granada de Gás do Sono (C) (PdF; Energia, Quimico): alvos dentro da área de efeito (incluindo os personagens) devem passar em um teste de Resistência +1, ou cairão desacordados imediatamente na rodada seguinte, ficando assim por 1d-1 rodadas (mínimo 1 rodada). Alvos assim estarão indefesos, e sua única FD será igual a sua Armadura. Custo 5 PEs.

Granada Lacrimejante (C) (PdF - Energia, Quimico): gera uma nuvem irritante para a visão (os olhos começam a arder). Um personagem sem condições (a critério do mestre) ou sem equipamento apropriado (máscara de gás) sofre –1 em todos os testes de perícias, características, jogadas de ataque e defesa por 3 rodadas ou enquanto estiver dentro da nuvem, devido à irritabilidade provocada pela fórmula lacrimejante. Custo 5 PEs.

ARMAS DE FOGO

Atordoador Sônico (C) (PdF; Energia, Sônico) : esta arma não causa dano, mas ataca o sistema nervoso central da vítima. A mecânica de jogo é semelhante à da Granada Atordoante: jogue sua FA com o Atordoador (H+PdF+1d) contra FD do alvo. Em caso de um ataque bem-sucedido, o alvo fica atordoado por um número de rodadas igual a essa diferença (atordoado, só pode fazer uma ação ou um movimento). Chance de Nocaute -2. Custo 15 PEs.

Fuzil Iônico (E) (PdF; Energia, Elétrico): arma própria para danificar equipamentos eletrônicos através da projeção de um feixe composto por íons (átomos com falta ou excesso de carga). Contra humanos não tem efeito – diferente de construtos baseados em tecnologia, veículos, radares, etc. O mestre define a FD de um alvo, de acordo com a Armadura deste. Algumas sugestões: computador pessoal (FD 4+1d), computador militar padrão (FD 6+1d), computador militar ou veículo especial avançado (com sistemas de mira e rastreio, FD 8+1d), equipamentos espaciais (desenvolvidos pela NASA por exemplo, FD 10+1d), mecha senciente (como os "Transformers", FD baseada na Habilidade + a Armadura do robô em escala Sugoi ou Kiodai, dependendo do tamanho dele + 1d). Custo 10 PEs.

Lança-Chamas (I) (PdF, Energia, Fogo): armas convencionais que disparam cargas concentradas de napalm, um adesivo inflamável. Contra materiais inflamáveis, o efeito/dano provocado por um lança-chamas é maior (duplique o PdF de sua FA; O mestre tem a palavra final. Custo 10 PEs.

Lança-Chamas de Plasma (E) (PdF; Energia, Fogo): arma semelhante ao lançachamas, porém dispara descargas brutais de plasma de hidrogênio. Um lança-chamas de plasma pode ser usado de duas formas na rodada de combate: ataque

direcionado e ataque em arco. Se você optar por um ataque direcionado, você acerta um único alvo com (FA = H+PdF+1d+1). Se você optar por um ataque em arco, poderá atingir uma quantidade de inimigos ao seu redor igual ao seu valor de H (então, com H4 você poderia acertar de uma só vez até 4 inimigos), porém, sua FA para cada um desses ataques é menor (FA = PdF+1d+1). Cada alvo tem direito a uma jogada de defesa (ou a um teste de Esquiva, conforme as circunstâncias). Custo 20 PEs.

Lasers (I) (PdF; Energia, Fogo): armas laser existem na forma de pistolas e rifles. Apesar dos avanços de tecnologia (o que leva equipamentos baseados em laser serem uma realidade bastante "palpável" nos dias atuais, como nas cirurgias oculares, por exemplo) o uso desse equipamento como arma ainda é considerado coisa de ficção pela maior parte da sociedade – o que justifica seu custo (5 PE's) para uma FA+1. Custo 5 PEs.

Pistolas (C) (PdF; Físico, Perfuração): este grupo inclui de revólveres a semi-automáticas que disparam projéteis balísticos. Em uma campanha realista, pode ser atribuída a desvantagem Munição Limitada (Pg. 45 do Manual 3D&T Alpha).

Rifles Rifles (C) (PdF; Físico, Perfuração): armas maiores com apoio nos ombros para melhorar a precisão do disparo. Pode disparar no modo normal (um tiro por vez) ou semi-automático (rajada de 3 tiros em uma única rodada, com FA = PdF+1d; o(s) alvo(s) tem direito a uma jogada de FD para cada disparo). Custo 5 PEs.

Submetralhadoras (I) (PdF; Físico, Perfuração): armas menores com maior cadência de tiro (o número de disparos que pode ser efetuado por rodada). Disparam apenas no modo semi-automático (igual a um Rifle) ou automático (rajada de 6 tiros em uma única rodada, cada tiro com FA = PdF+1d; o(s) alvo(s) tem direito a uma jogada de FD para cada disparo). Custo 5 PEs.

Taser (C) (PdF; Energia, Elétrico): também conhecido como "eletroperturbador", dispara fibras supercondutoras que atingem o alvo com agulhas específicas pelas quais a carga elétrica é transmitida, afetando diretamente o sistema nervoso da vítima.

MUNIÇÃO ESPECIAL

Perfurante de armadura: revestidas com uma cobertura deslizante (geralmente teflon), estas balas são adequadas para penetrar armaduras e carapaças – mas provocam dano menor , justamente porque penetram sem causar grandes estragos. Esta municaçõ reduz em 1 ponto a Armadura do alvo, mas também reduz a FA final em -1. Custo 2 PEs.

Alto Impacto: esta munição é oposta a perfurante de armadura. São balas mais lentas e com menor pdoer de penetração que balas normais, mas quando penetram o alvo elas expandem, provocando dano muito maior. Aumente a Armadura do alvo em 1 ponto ao usar estas balas e dobre o dano normal por Poder de Fogo. Custo 5 PEs.

Sedazan: esta munição especial não exige arma própria (ao contrário de outras armas tranqüilizantes) pois se ajusta a rmas de fogo comuns. São balas que provocam dano mínimo, mas carregam um sedativo poderoso. Ao usar esta munição utiliza as regras de Chance de Nocaute. Não funciona com Construtos ou criaturas imunes ataques Químicos.

ARMADURAS

Em 3D&T, seu nível de Armadura é apenas uma abstração: ele diz o quanto você consegue se proteger contra dano, mas não diz o quanto você está vestindo. Então é possível para um

personagem possuir A1 por usar uma couraça metálica, enquanto outro pode ter A5 apenas por vestir jeans e camiseta.

Explicações? Talvez o primeiro seja incompetente no uso da Armadura, e talvez o segundo seja um mestre em aparar, bloquear ou endurecer a própria pele através de meditação. Ou então apenas esqueça as explicações: 3D&T não é para ser realista!

A seguir você vai encontrar uma lista de armaduras e outros itens. Todos têm um custo de pontos, e você pode comprar quaisquer deles para seu personagem. Note, entretanto, que uma veste de couro blindado oferece A+1 e custa 1 ponto. "Ora, mas com 1 ponto eu posso comprar A1 de qualquer jeito!" você diz. É isso mesmo. Em números, nenhum desses itens faz qualquer diferença. Eles estão aqui apenas para ajudá-lo a imaginar seu personagem. É permitido combinar armaduras. Você pode, por exemplo, vestir um colete Kevlar com couro. Você recebe A+2 e Pontos de vida Extra por 3 pontos. Você não pode combinar armaduras do mesmo tipo (por exemplo, dois trajes de Couro Blindado).

Você pode ainda ter acesso a um tipo especial de Armadura. Juntando as Vantagens Aliado (Pg. 29 do Manual 3D&T Alpha), e Parceiro (Pg. 36 do Manual 3D&T Alpha), Pode-se criar uma Armadura de Combate Pesada (como Tony Stark o Homem de Ferro). Funciona como um Aliado/ Parceiro que combina as melhores Características em um personagem. Este personagem (Armadura) nunca pode ter Habilidade maior que 0. Deve-se seguir as regras para construção de Aliados (Pg. 29 do Manual 3D&T Alpha).

Também será possível, em campanha, derrotar inimigos que estejam usando esses itens e tomá-los para si, sem pagar pelo custo em pontos. No entanto a maioria das armaduras é fabricada ou ajustada sob medida – vestir uma armadura que esteja sendo usada por outra pessoa reduz seu desempenho em A –1. Os ajustes devem ser feitos por alguém que possua a perícia Máquinas e seja capaz de lidar com tecnologia futurista (o que exige genialidade). Também exigem um teste bem sucedido de H –1. Cada tentativa consome pelo menos 1d dias.

Colete Kevlar: Kevlar é uma fibra sintética de aramida muito resistente e leve. Trata-se de um polímero resistente ao calor e sete vezes mais resistente que o aço por unidade de peso. O kevlar é usado na fabricação coletes à prova de bala. Funciona como a vantagem Pontos de vida extra (Pg. 37 do Manual 3D&T Alpha). Custa 10 PEs.

Couro Blindado (A+2): muitos agentes secretos usam roupas feitas com o chamado "couro blindado", jaquetas e capas confeccionadas com microfibras metálicas que aumentam muito

sua resistência; são melhores, mais eficientes e mais leves que coletes à prova de balas. Custa 20 PEs.

Couro Camaleão (A+2): agentes que possuam o poder de ficar invisíveis, mudar de formas e outras habilidades de metamorfose receber roupas especiais, feitas com couro clonado a partir de células de sua própria pele, O agente pode usar seu poder para mudar a cor da roupa ou sua forma. Jaquetas e outras roupas pesadas de couro camaleão oferecem A+1 (elas não possuem microfibras metálicas). Como foi criada para reconhecer o código genético do usuário, a roupa é inútil para qualquer outra pessoa – exceto, talvez para análise de DNA. Qualquer poder do couro Camaleão deve ser comprado separadamente ao bônus de Armadura. Custa 20 PEs.

Armadura de Combate Propelida (F+1, A+2): confeccionada com microfibras de titânio e movimentada por servomotores que aumentam a força do usuário. O capacete é equipado com filtros contra gases e comunicador de curto alcance. A armadura pode ser despolarizada e dobrada como uma roupa comum, podendo assim ser guardada em uma mala grande.Custa 30 PEs.

Traje de Vácuo (A+1): versão mais avançada dos velhos trajes pressurizados usados pelos astronautas. Lembra mais uma roupa de mergulho, com um colar metálico para ajustar o capacete. O traje no cinto em um pequeno tanque de oxigênio para meia hora, em emergências. Custa 10 PEs.

Armadura de Combate Pesada: a origem desse equipamento é muito variada. Pode ser um novo armamento do governo, ou uma pesquisa para melhorar a vida de pessoas idosas que perderam seus movimentos. Entretanto a Super Armadura é um tipo mais especifico. Desenvolvida com a mais alta tecnologia ela é o que há de melhor em ataque e defesa.

Esta Armadura funciona exatamente como se o personagem possuísse as vantagens Aliado e Parceiro. A armadura é considerada um mecha de escala nigen, mas com a característica Habilidade igual a 0. Diferente de mechas, as Super armaduras não podem ser comandadas por comando de voz, apenas se o personagem vesti-la.

Cada armadura é única, com suas próprias características e seus próprios poderes (que podem ser usados pelo personagem que a veste). O jogador pode sentir-se livre para criar as estatísticas das armaduras, contanto que o Mestre Aprove.

- Vantagens e Desvantagens: uma Armadura pode ter quase qualquer vantagem ou desvantagem, e pode até mesmo adquirir poderes de armaduras mágicas (como os vistos na Pg.121 do **Manual 3D&T Alpha**).

- Pontuação: cada armadura é feita com até 120 PEs (um Aliado de um personagem de 15 pontos). Mas existem armaduras mais fortes.

F3 H0 R2 A3 PdF2 PVs10 PMs10, Aliado, Parceiro. **(Feita com 10 Pontos, pois é um Aliado de um personagem de 12 Pontos).** Custa 20 PEs

Exemplo de Super Armadura: Armadura do Homem de Prata

F4 H0 R2 A4+5 (9) PdF2 PVs10 PMs10

Mecha, Aceleração, Adaptador, Aliado, Armadura Extra (Corte, Perfuração ou Esmagamento), Ataque especial (Preciso), Deflexão, Energia Vital, Invisibilidade, Parceiro, Submarina, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Infravisão, Radar), Tiro Carregável, Toque de energia, Voo, Assombrado (defeito na programação), Bateria, Ponto Fraco.

Super Armadura: 245 PEs

OUTROS ITENS

A seguir, listamos o custo em PE's de outros itens que podem ser adquiridos pelo personagem.

Algemas: prende-se os braços da vítima para trás, de modo a dificultar o uso de seus manipuladores. Um alvo preso desta forma não pode fazer qualquer teste que requeira o manuseio de coisas. Se for louco o suficiente para atacar, terá –2 na FA e –2 na FD (por conta do estorvo representado pela imobilização). Custo 1 PEs.

Cápsula de Oxigênio: um pequeno cilindro com embocadura que permite ao usuário respirar pela boca por 20 rodadas. O personagem não corre o risco de sufocar por gases, afogamento etc. Depois disso, o oxigênio termina e se o usuário ainda estiver no ambiente hostil, ainda pode prender a respiração por Rx5 minutos (em condições normais; R minutos se estiver em combate). Depois disso, começa a perder 1 PV por turno até a morte. Custo 1 PEs.

Chave Mestra: parece um canivete repleto de lâminas usadas para abrir as mais diferentes fechaduras. As lâminas não causam dano. A Chave diminui a dificuldade de um teste das perícias Crime ou Investigação (ou da especialização Arrombamento) em uma categoria (um teste Difícil passaria para Normal, e um teste Normal passaria para Fácil). Testes Fáceis teriam sucesso automático. Custo 3 PEs.

Decodificador de Senha Eletrônica: parece um cartão de crédito ligado por cabos a um pequeno aparelho com mostrador digital (que pode ser confundido com um telefone celular). O cartão é inserido em leitores magnéticos e vasculha o banco de dados ao qual o leitor está conectado, decifrando senhas que aparecem no mostrador digital. Pode ser usado para descobrir desde senhas de caixas eletrônicos até portas especiais codificadas. Fornece +2 em testes de Crime, Investigação ou a especialização Criptografia. Custo 2 PEs.

Estrepes: são lâminas de três pontas, do tamanho de uma bola de tênis que, uma vez jogadas no chão, sempre ficam com uma das pontas voltada para cima. É usada para furar pneus de carros em perseguição (o motorista cujo carro passou por cima de uma área de estrepes deve testar H-2 a cada rodada, ou parar o veículo). Estrepes não podem ser arremessados (como shurikens). Caso um personagem pise sobre uma área coberta de estrepes, pode sofrer dano: a "FA" dos estrepes é igual a 2+1d. Custo 1 PEs.

Gazua Automática: pequeno aparelho parecido com uma pistola, destranca fechaduras mecânicas simples e complexas. +1 nos testes da perícia Crime (ou Investigação) ou da especialização Arrombamento. Custo 1 PEs.

Kit de Ferramentas: kit universal contendo chaves diversas, alicate de pressão, parafusadeira/furadeira, cortador de vidro com ponta de diamante, cola-tudo, fios metálicos, paquímetro, fita métrica... . Fornece +2 em testes de Habilidade referentes a consertar coisas. Custo 3 PEs.

Máscara de Gás: com este equipamento, o personagem fica quase imune aos efeitos das granadas lacrimejantes e de gás do sono, mas ainda está submetido à chance de falha em seus ataques (como na Granada de Fumaça) se estiver dentro de uma área afetada por qualquer tipo de granada. O personagem ganha +4 em testes de R para evitar os efeitos das granadas e gases (mas ainda falha se tirar 6 na jogada). Custo 3 PEs.

Mini-Rastreador: sinalizador discreto (do tamanho de uma moeda) que transmite o posicionamento de um alvo a um Receptor GPS (Global Position System – Sistema de Posicionamento Global). Tem alcance máximo de 3 quilômetros. O mestre pode exigir um teste de Habilidade para

que um Mini-Rastreador seja colocado em um alvo, sem que este perceba. A qualquer momento, um alvo pode perceber que está com um Mini-Rastreador com um teste bem sucedido de H-2 (o mestre faz este teste e denuncia ao alvo que ele encontrou o equipamento e está sendo rastreado). Custo 1 PEs.

Pistola com Arpéu: disparador de cabo de alta resistência capaz de erguer do solo um ou mais personagens (a critério do mestre). A ponta do cabo tem um gancho específico (arpéu) que se fixa facilmente às reentrâncias dos prédios. O cabo tem extensão total de 25m. Uma vez que o arpéu esteja fixado, o personagem pode acionar um pequeno motor elétrico na pistola, que irá recolher o cabo, desta forma içando o personagem que segura a pistola. Bônus de +4 em testes de Alpinismo. Custo 2 PEs.

Receptor GPS: equipamento de leitura de posicionamento global. Interpreta os sinais emitidos por um mini-rastreador, indicando coordenadas e o posicionamento em mapa digital do alvo rastreado. Desde que o alvo carregue um mini-rastreador, você tem +4 em testes da perícia Sobrevivência (ou a especialização Rastreio) para rastreá-lo. Custo 3 PEs.

Spray de Pimenta: usa-lo requer uma jogada de ataque à distância (H+PdF+1d). O alcance é de 3m. Em caso de sucesso no ataque, a vítima não sofre dano, mas a diferença pela qual você ganhou (FA – FD) será subtraída das jogadas de FA do alvo afetado por 3 rodadas. Então, se você usou Spray de Pimenta (e atacou com FA 10) e o alvo obteve apenas FD 6, esse alvo terá –4 em sua FA pelas próximas 3 rodadas. O alvo pode reduzir o redutor à metade, com um teste bem-sucedido de Resistência imediatamente antes de seu próximo ataque (neste exemplo, se o alvo passasse no teste, seu redutor seria de –2 por três rodadas, ao invés de – 4). Nas rodadas seguintes, enquanto o spray ainda estiver fazendo efeito, a vítima precisa repetir o teste de R se quiser continuar minimizando o redutor em sua FA. Custo 2 PEs.

Tocha de Acetileno: ferramenta usada para cortar ou soldar metal. Fornece +2 aos testes envolvendo a perícia Máquinas (ou a especialização Mecânica), relacionados a essas atividades. Usar uma tocha de acetileno para atacar como arma improvisada é complicado. Você usa seu PdF na FA (como se fosse uma jogada de ataque à distância) mas o alcance efetivo do ataque é corpo-a-corpo (a chama da tocha não é suficiente para cobrir grandes distâncias). Além disso, sua FA estará submetida a um redutor de –3 pelo uso improvisado (como arma) da ferramenta. Custo 1 PEs.

Visor contra Ofuscamento: lentes ou óculos especialmente tratados que fornecem +2 na FD para o personagem para ele resistir aos efeitos da Granada Cegante. Custo 1 PEs.

ITENS ÚNICOS

Anel Energético por *Pinguim*

Este anel de ouro usa energia mágica para produzir uma série de efeitos. O anel tem seus próprios PMs (2d+10 PMs) e o usuário pode usar esses PMs para realizar as seguintes magias: Ataque mágico, Aumento de Dano, Ao alcance da mãe, Anfibio, Criatura mágica, Força mágica, Ilusão avançada, Proteção mágica, Transporte e Vôo, pelos custo normal mesmo que não tenha nenhuma vantagem mágica, os PMs do anel regeneram totalmente a cada 24 horas sem uso.

Curiosamente o anel tem um problema que ninguém compreende ao certo. Seus efeitos não funcionam em nada que seja da cor amarela. Como a própria origem do anel é desconhecida, a explicação para essa limitação permanece um mistério.

Também pode entender e decifrar qualquer idioma existente no universo **(Perícia Idiomas).** Possui uma forma mais branda das Desvantagens Bateria (Recarga a cada 24 horas)

- Respiração: o anel permite que ele mesmo no espaço usando a magia Anfíbio, respire normalmente como se estivesse embaixo da água.

- Acrescente ainda as magias: Bomba de luz, Explosão, Paralisia, Proteção Mágica Superior.

Anel Energético: 40 PEs

Martelo dos Deuses

Este Martelo foi feito de um minério místico especial e forjado pelos lendários ferreiros Anões. Ele é capaz de criar tempestades e furacões, gerar raios, desferir golpes poderosos e possibilita que seu portador voe. De acordo com a magia colocada no martelo, somente aquele que fosse digno poderia erguê-lo.

- Somente para os Fortes: o Martelo dos Deuses apenas pode ser utilizado de forma eficaz por personagens com F5 ou maior (podendo ser advinda de itens mágicos ou armaduras mecânicas). Se carregado por um personagem com uma Força menor, ele será tão desbalanceado que provocará -2 em todos os testes ao usá-lo.

O martelo dos deuses é uma arma F+3 (esmagamento). Entretanto quando ele causa dano (se o ataque vencer a FD do alvo) o martelo causa dano dobrado. Por exemplo, digamos que o usuário do martelo obtenha FA 20, e seu alvo tenha FD 10, o alvo sofrerá 20 pontos de dano (ao invés de 10).

Um personagem com F10 ou superior pode arremessar o martelo do trovão em um ataque com Poder de Fogo que recebe bônus de +5 e também causa dano dobrado depois de atravessar a FD do alvo. Um gigante golpeado dessa forma deve obter sucesso em um teste de Resistência ou cairá morto imediatamente. Quando o martelo do trovão é arremessado e atinge seu alvo ele provoca um estrondo que exige um teste de Resistência de todas as criaturas a até 27m. Aqueles que fracassarem ficam atordoados. Criaturas atordoadas são só podem realizar uma ação ou um movimento. Uma vez arremessado o martelo NÃO retorna para as mãos de seu dono – ele precisa ser recuperado.

- Portador Merecedor: para usar o martelo dos deuses é preciso merecê-lo. Apenas personagens poderosos são aceitos como portadores. Como isso acontece não é bem claro. Algumas lendas dizem que é preciso derrotar o portador anterior para merecê-lo, enquanto outras lendas dizem que ele surge magicamente nas mãos de um grande guerreiro dispostos a sacrificar sua vida em nome da força. O martelo só dá valor à força – não dá importância à valores como bem ou mal.

- Poder de vôo: enquanto estiver da posse do Martelo, o portador recebe a Vantagem Vôo.

- Controle do Clima: o possuidor do Martelo dos Deus tem controle sobre os raios e clima. Ele recebe as Vantagens Controle de Clima e Controle de Energia (Eletricidade).

Escudo Bumerangue por *Rafademasi*

Um escudo médio de ferro +1 com design arrojado. Além da proteção (A+1) ele possui as habilidades Arremessável (pode ser usado para atacar inimigos a até 10m, com PdF+1 e dano por esmagamento), Retornável (sempre retorna às mãos do portador no início do turno seguinte) e Armadura Extra (variável, mas sempre contra um tipo de dano físico: corte, esmagamento ou perfuração).

Escudo Bumerangue: 50 PEs.

Liga Metálica Óssea

A partir de experimentos, foi desenvolvida uma técnica para reconstrução óssea. Ao invés de calcificação normal de ossos, utilizam-se ligas metálicas. O governo aproveitou a idéia para construir super soldados deixando-s praticamente indestrutíveis e muito mais resistentes a danos.

Passar pelo processo exige testes rigorosos podendo levar a cobaia a morte. A primeira etapa consiste em um teste simples de Resistência. A segunda etapa é mais complicada pois exige um teste de R-2. Em ambos os testes a falha resulta em morte. Ao fim do processo, tem-se um nível de defesa incrível (A+1 e Invulnerabilidade a Esmagamento).

Liga Metálica Óssea: 60 PEs

Capitulo 3

NOVAS VANTAGENS ÚNICAS

Em um universo recheado de super heróis é natural que alguns deles não pertençam a raça humana. Alguns são Aliens, outros são robôs enquanto outros são seres vindos de outras dimensões. O mestre deve definir os limites da campanha e deve indicar que vantagens únicas estão disponíveis ou não para personagens jogadores. As vantagens diretamente compatíveis com a temática de Supers são: Humanos, Humanóides (Alien, Anfíbio, Kemono), Youkai (Anjo, Demônio, Licantropo, Meio-Abissal, Meio-Celestial) e Construtos (Andróide, Ciborgue, Mecha, Nanomorfo, Robo Positrônico), sendo que a maioria dos heróis são Humanos (50%) e Aliens (30%). Esta lista não é definitiva e pode ser alterada se o Mestre em acordo com os jogadores desejar.

A seguir apresentamos algumas raças que podem ser usadas para campanha de Supers.

KRIPTONIANO (5 Pontos)

Um Kryptoniano é um ser alienígena originário do Planeta Kripton. Eles são uma raça extinta pois seu planeta foi completamente destruído. Apenas alguns sobreviventes restaram e o maior herói da Terra pertence a essa raça (Mas perai! O Goku não é um Sayajin?). Partes do Planeta também chegaram a terra em forma de asteróides, trazendo consigo pedaços radiativos de Kryptonita que é letal a um kryptoniano.

- Bônus em Força e Armadura: F+3, A+1 (Até o Maximo de F8 A6). Kriptonianos são muito fortes e resistentes.

- Armadura extra: Fogo; frio; elétrico. Os Kriptonianos possuem resistências maiores a certos tipo de dano.

- Inculto: Possuem inaptidão a cultura terrestre. Esta desvantagem pode ser recomprada.

- Vulnerabilidade: kriptonita. Quando exposto ou atacado com qualquer objeto feito de Kriptonita a armadura cai para zero. E sua força cai 1/4. Arredonde para cima. Começa a perder um ponto de vida por turno até o objeto ser removido de sua frente.

- Aptidão para Vôo: pode comprar a vantagem por um ponto.

- Sentidos especiais: por um ponto recebe os seguintes sentidos especiais (Audição aguçada, Faro aguçado, Visão aguçada, Visão de raios-x)

- Dano adaptável: Um Kriptoniano pode modificar o tipo de dano de seu Poder de Fogo baseando-o em Fogo e Frio

MARCIANO (7 Pontos)

Marte era um planeta habitado por seres cuja ciência era totalmente voltada para a vida. Os marcianos são uma raça que evoluíram a criaturas gloriosas. Enquanto isso, a Terra ainda estava na infância, e Marte já tinha uma sociedade muito aberta com artistas, filósofos e guerreiros. Eles viviam em paz e em harmonia, até que surgiu a grande peste que dizimou quase toda a população e destruiu o planeta. Poucos foram os que sobreviveram.

- Bônus em Força e Resistência: F+1, R+1 (Até o Maximo de F6 R5). Marcianos são muito fortes e resistentes.

- Armadura extra: Frio. Marcianos possuem resistência maior a certos tipo de dano.

- Aptidão para Forma alternativa: pode comprar a vantagem por um ponto.

- Aptidão para Invisibilidade: pode comprar a vantagem por um ponto.

- Telepatia: recebe vantagem gratuitamente.

- Aptidão para Vôo: pode comprar a vantagem por um ponto.

- Aptidão pra Artes e Manipulação: As pericias Arte e Manipulação custam apenas um ponto.

- Inculto: Possuem inaptidão a cultura terrestre. Esta desvantagem pode ser recomprada.

- Vulnerabilidade: Fogo. Marcianos são muito sensíveis ao calor.

- Controle de densidade: Marcianos podem mudar a densidade de seu próprio corpo. Por 1 Ponto recebem a vantagem Controle de Densidade completa.

- Doppleganger: Por sua facilidade em mudar de forma e cor, um marciano pode assumir a aparência de qualquer pessoa ou objeto que tenha mais ou menos o seu próprio tamanho.

THANAGARIANO (2 Pontos)

Thanagar é um planeta da galáxia de Markarian, ele é habitado pelos Thanagarianos. É o planeta mais próximo do centro do universo, sendo antigo e avançadíssimo em todas as áreas, principalmente militar. Ele possui a presença de metal enésimo, que atinge criaturas mágicas. Os Thanagarianos possuem força e resistência maior que a dos humanos e ainda tem asas que lhes permitem voar como pássaros.

- Bônus em resistência: R+1 (Até o Maximo de R6). Thanagarianos são mais resistentes que humanos comuns.

- Sentidos especiais: Visão aguçada. Thanagarianos possuem olhos de águia

- Aptidão para Vôo: Podem voar livremente pois possuem asas. Recebem a vantagem vôo.

- Modelo especial: As mesmas asas que ajudam a levantar vôo as vezes podem ser um grande empecilho na hora de arrumar uma roupa.

- Inculto: Possuem inaptidão a cultura terrestre. Esta desvantagem pode ser recomprada.

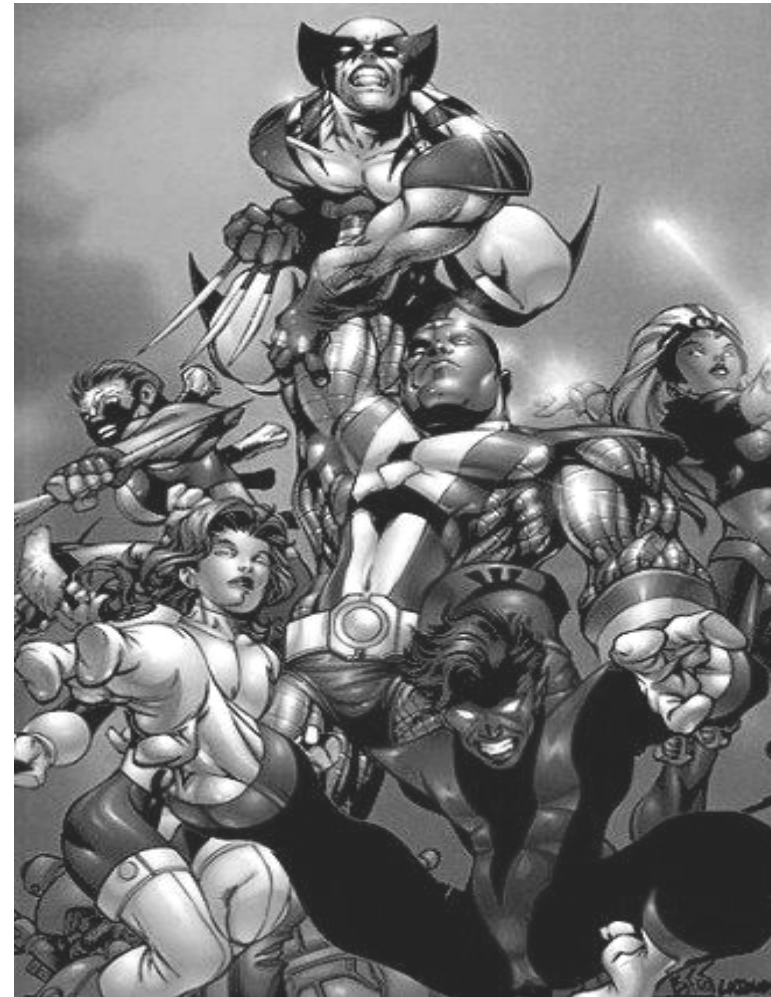
- Arma mágica: Thanagarianos possuem um metal especial para produzir suas armas brancas. Eles começam com uma arma mágica Força +1. Esta arma evolui com seu dono: sempre que ele ganha 2 Pontos de Experiência, recebe também 1 PE extra que pode ser usado apenas para melhorar sua arma.

MUTANTE (0 Pontos)

Mutantes são pessoas que por algum motivo desenvolveram habilidades especiais únicas que os diferem de qualquer humano normal e por isso são mal vistos perante a sociedade, vivem em reclusão ou em grupos de mutantes, muitos deles são vilões o que aumenta ainda mais sua "fama" porém outros se unem para ajudar a humanidade e tentar mostrar que não estão ali para destruir ou qualquer coisa que pensem deles. Cada Mutante possui uma aparência ou poder único, nem sempre benéficos, existem boatos de grupos de mutantes de aparência monstruosa que vivem nos esgotos das grandes cidades e agindo ilegalmente.

- Poder: Você recebe um ponto para comprar qualquer vantagem vista neste manual ou no **Manual 3D&T Alpha**.

- Má Fama: Todos os Mutantes sofrem de Má Fama quando expõem sua mutação para humanos normais. Em Regras a Má Fama de um mutante só acontece quando deixam de achar que ele é humano, enquanto mantiver o disfarce, nada acontecerá. Mutantes com Má Fama geralmente são caçados, presos, assassinados, etc. Essa desvantagem pode ser recomprada por 2 Pontos.

- Modelo Especial / Monstruoso: Mutantes podem ganhar essas desvantagens além do limite normal para sua pontuação.

VAMPIRO (1Ponto)

Esse tipo de Vampiro não é o morto vivo como o descrito no Manual 3D&T Alpha.

O Vampirismo é uma doença (talvez de origem não terrestre, quem sabe?) causada por uma rara variedade de leucemia, câncer no sangue. Logo após o contágio as células cancerosas espalham-se rapidamente pelo corpo. A pele fica pálida, gélida como um cadáver. A musculatura estriada ganha força e resistência, mas os sistema digestivo, respiratório, cardíaco e outros morrem. O organismo precisa de sangue fresco para manter o corpo vivo, pois é rico em oxigênio e açucares.

- Bônus em Força, Habilidade e Resistência: F+1, H+1 e R+1 (Até o Maximo de 5). Marcianos são muito fortes e resistentes.

- Dependência: beber sangue. Vampiros precisam beber sangue fresco.

- Moléstia: uma pessoa mordida por um vampiro deve fazer um teste de R+4 para não tornar-se um vampiro,

- **Recuperação:** não recuperam PVs com descanso, apenas com sangue fresco.

- Vulnerabilidade ao Sol: perde 1pv por hora quando exposto ao sol (isso não acontece em dias nublados e nem quando esta usando roupas pesadas), não precisa respirar nem comer qualquer outro tipo de comida, apenas sangue.

Capitulo 4

KITS PARA SUPER HERÓIS

Seguindo a nova temática de Kits do Futuro Manual do Aventureiro Alpha (escrevo aqui futuro porque ele ainda não saiu quando terminei esse trabalho), utilizando Mutantes e Malfeitores da Editora Jambo e juntamente com um netbook que achei na internet, resolvi criar meus kits para personagens Supers. Eles não são obrigatórios. São apenas uma fonte de inspiração para os jogadores. Os kits apresentados neste livro podem (e devem) ser usados em conjunto com qualquer vantagem única do Manual 3D&T, exceto se o mestre especificar o contrário. O jogador adquire uma vantagem única e também adota para si um kit, desde que preencha os pré-requisitos.

ARTISTA MARCIAL

Exigências: Habilidade 3, Ataque Múltiplo, Mentor.

O artista marcial é um mestre do combate desarmado. Ele possui uma alta gama de habilidades de combate e é inigualável nesse aspecto. Contra adversários menores, o artista marcial usa frequentemente o Poder Ataque Múltiplo Aprimorado.

- Ataque Múltiplo Aprimorado: em vez de 1 PM por cada golpe, o Artista Marcial gasta apenas 1 PM para qualquer quantidade de golpes por rodada ao usar o Ataque Múltiplo. Ele ainda deve seguir as demais regras desta vantagem.

- Esquiva Fabulosa: esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a H+1 do Artista Marcial. Ela confere bônus igual a H do Artista Marcial a sua FD. Deste modo, quanto mais habilidoso for o lutador, maior será seu potencial defensivo (oriundo da Esquiva Fabulosa). Em termos de regras funciona como a Vantagem Deflexão (Pg. 32 do Manual 3D&T Alpha), mas para qualquer ataque.

- Grito de Kiai: o Artista Marcial pode concentrar sua energia espiritual para desferir um golpe poderoso. Quando utiliza a manobra ataque concentrado (Pg.72 do Manual 3D&T Alpha), ele gasta 1 PM para aumentar sua F ou PdF em +2 (em vez do normal +1). O bônus máximo que ele pode acumular passa a ser igual ao dobro de sua própria Resistência.

- Queda Suave: um Artista Marcial usa seu treinamento para reduzir o dano de queda, quase como se flutuasse até o chão (ao melhor estilo dos filmes orientais de Kung-Fu). Se o personagem estiver caindo de uma altura inferior a 10m, faz um

teste de H+1. Em caso de sucesso, não sofre nenhum dano; caso falhe, perde apenas 1PV. Se o herói cair de uma altura igual ou superior a 10m, deve passar em um teste de H. Em caso de sucesso, nada sofre. Em caso de falha, recebe metade do dano da queda. Conforme as regras oficiais de 3D&T, caindo, um personagem sofre 1d de dano para cada 10m de queda, e nenhum personagem sofre mais de 5d de dano nessa condição.

AVENTUREIRO FANTASIADO

Exigências: Força 1, Habilidade 2, Crime, Esporte

O aventureiro fantasiado depende de uma combinação de alguém sobre-humano e uma série de dispositivos para combater o crime e a injustiça. Apesar de faltarem alguns dos poderes mais espetaculares de outros heróis, este aventureiro pode lidar com uma vasta gama de desafios.

- Acrobacia Audaciosa: dependente de suas capacidades físicas, um Aventureiro Fantasiado aprimora o corpo para realizar incríveis façanhas acrobáticas. Ele soma +2 nos testes de H para a perícia Acrobacia.

- Equipamentos: um Aventureiro Fantasiado começa o jogo com 10 Pontos de Experiência (PE's) extras, que devem ser usados única e tão somente para comprar equipamentos. Estes PE's não podem ser "economizados" para compras futuras, devendo ser gastos no momento em que o personagem é criado.

- Flanquear: quando o Aventureiro Fantasiado ataca um alvo que já esteja envolvido em combate contra outro oponente (aliado ou não), esse alvo é considerado indefeso contra o Aventureiro Fantasiado.

- Passo Furtivo: motivado por treinamento intenso, um Aventureiro Fantasiado soma +2 aos testes de H para Furtividade.

BLINDADO

Exigências: Força 2, Armadura 0, Aliado, Parceiro

O Blindado depende de um dispositivo, ou seja, uma armadura alimentada por energia, que fornece Proteção, Super-Força e Vôo. Muito provavelmente ele seja o inventor da armadura, ou alguém que tecnicamente é capaz para manter e reparar, e talvez até mesmo aperfeiçoá-lo (como o jogador gasta seus pontos). Seu Aliado/Parceiro são sua Armadura de combate.

- Armadura Aprimorada: a armadura criada possui melhorias depois de alguns testes. Seu Aliado/ Parceiro (Armadura) recebe F+1, A+1 e PDF+1.

- Capacidades Adicionais: o Blindado escolhe gratuitamente duas vantagens do repertório a seguir. Estas Vantagens devem se adquiridas pelo Aliado/Parceiro. Se ele incorporar mais vantagens além desse limite, deverá pagar 1 ponto para cada vantagem adquirida após a segunda.

***Aceleração:** como a vantagem de mesmo nome. Acrescenta +1 à H para situações de perseguição, luta e esquiva.

***Adaptador:** como a vantagem de mesmo nome. Pode ser que sua armadura tenha lâminas retráteis (dano Físico por Corte) que lhe permitam atacar corpo a corpo (além de à distância). Para não sofrer penalidade por mudar de dano, esta capacidade adicional pode ser interessante.

***Armadura Extra:** como a vantagem de mesmo nome. Escolha uma entre: Corte, Perfuração, Esmagamento, Fogo, Frio, Elétrico, Químico e Sônico. O mestre tem a palavra final.

***Deflexão:** como a vantagem de mesmo nome. É baseada nos materiais (duralumínio, cerâmicas de alto impacto, ligas de kevlar etc) que fazem parte da composição estrutural do ciber-traje.

***Tiro Carregável:** como a vantagem de mesmo nome. A capacidade de concentrar energia durante um turno para um disparo mais poderoso é um dos principais aprimoramentos de um supertraje.

***Sentidos Especiais:** escolha três entre Audição Aguçada, Faro Aguçado, Infravisão, Radar, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios-X.

- Mira Avançada: o Blindado é capaz de realizar ataques à distância (usando seu PdF) com precisão superior ao dos outros personagens. Ele soma +2 às jogadas de FA à distância (sem limite) ou +4 às jogadas de FA à distância um número de vezes por dia igual a sua H-1.

CONTROLADOR DE ENERGIA

Exigências: Habilidade 2, Resistência 2, Controle de Energia ou Controle de Elemento.

O Controlador de Energia detém o poder de uma forma particular de energia (como a eletricidade, frio, luz) ou um determinado elemento (ar, terra, fogo ou água).

- Combustão de Energia: Gastando 2 PMs a cada ataque de Poder de Fogo, o Controlador de Energia infringe ao oponente –2 em sua Força de Defesa contra aquele ataque.

- Concentração de Energia: ao se concentrar durante um combate, o Controlador de energia pode aumentar a energia para realizar golpes mais poderosos. Ao custo de 1 PM por turno ele pode utilizar a manobra de Ataque Concentrado (Pg. 72 do Manual 3D&T Alpha) mas recebendo F ou PdF+2 por turno concentrado. O bônus total máximo que ele pode concentrar passa a ser o dobro de sua Resistência.

- Tiro Múltiplo Aprimorado: em vez de 1 PM por cada golpe, o Controlador de Energia gasta apenas 1 PM para qualquer quantidade de golpes por rodada ao usar o Tiro Múltiplo. Ele ainda deve seguir as demais regras desta vantagem.

ENGENHOQUEIRO

Exigências: Genialidade, perícias “Ciência e Máquinas”.

Uma mistura de “super-gênio” e herói, o engenhoqueiro é capaz de criar as coisas mais absurdas (com as ferramentas certas e, às vezes, algum improviso) para obter os resultados mais improváveis.

- Equipamentos: um Engenhoqueiro começa o jogo com 10 Pontos de Experiência (PE’s) extras, que devem ser usados única e tão somente para comprar equipamentos. Estes PE’s não podem ser “economizados” para compras futuras, devendo ser gastos no momento em que o personagem é criado. Estes PE’s não podem ser “reservados” (se não forem usados na compra de equipamentos, são automaticamente perdidos).

- Ferramentas Improvisadas: o Engenhoqueiro consegue usar os objetos mais improváveis (tampas de garrafas, grampos, pedaços de borracha, talheres...) como ferramentas improvisadas. Sem esta capacidade, uma pessoa normal faria testes de H-3 para consertar as coisas de forma improvisada, ou H-2 se tivesse a perícia Máquinas ou a especialização Mecânica; já para o Engenhoqueiro esse redutor não conta; ele faz seus testes normalmente, jogando contra sua H normal;

- Maestria em Perícia: o Engenhoqueiro recebe em seu kit as perícias “Ciência” e “Máquinas”. Sempre que realizar testes de Habilidade para usar estas perícias, ou qualquer uma de suas especializações, o Engenhoqueiro as testa com um grau de dificuldade a menos (uma tarefa Difícil torna-se Média, uma Média torna-se Fácil e para tarefas consideradas Fáceis, o engenhoqueiro não precisa de testes – ele terá sucesso automático);

- Plano Mestre: se o Engenhoqueiro tiver chance de se preparar antes de um combate, ele pode traçar um Plano Mestre para si e seus aliados. Ele faz um teste de H. Se passar, tanto o Engenhoqueiro quanto seus aliados recebem um bônus igual à metade (arredondada para baixo) da H do Engenhoqueiro. Esse bônus vale tanto para FA, FD e demais testes, mas só pode ser usado uma quantidade de vezes por dia igual à metade da H (arredondada para baixo) do Engenhoqueiro (então, um engenhoqueiro com H4 poderia criar até 2 Planos Mestres por dia). Ele não pode gastar Pontos de Experiência (PEs) para decretar sucesso automático no teste de H que define se o Plano Mestre foi ou não bem-sucedido;

- Sorte de Principiante: existe uma chance do Engenhoqueiro se sair muito bem ao testar uma perícia qualquer (mesmo que NÃO a POSSUA) durante situações enfrentadas pela primeira vez ("...eu nunca vi esses criptogramas na vida, mas vamos ver se consigo decifrá-los..."). Gastando uma Ação, o Engenhoqueiro faz um teste de H. Se passar, ganha +1 em testes de perícias (mesmo as que NÃO POSSUA), para resolver situações inéditas na sua rodada seguinte (e apenas nela); esse bônus passa a não valer mais quando o Engenhoqueiro se vir diante da mesma situação, no futuro, já que sua sorte para resolver o tal problema não será mais "de principante", e sim, baseada em sua H normal ("...pôxa, semana passada eu consertei um sistema semelhante a esse, e pareceu tão fácil na hora...")

FORTÃO

Exigências: Força 3, *Super Força, Modelo Especial ou Monstruoso.

Força é a especialidade do Fortão, a força suficiente para levantar um comboio de carros e tomar tiros de tanques. Alguns podem subestimar um cara assim, mas geralmente acabam se lamentando.

- Coragem Total: você é imune à Pânico e qualquer outra forma de medo.

- Força é Tudo: você pode substituir Habilidade por Força em qualquer situação, exceto testes de perícias. Ao fazer um ataque corpo-acorpo, você soma F+F+1d (2F+1d, ou 3F+1d em um acerto crítico). Qualquer condição que reduz Habilidade vai também reduzir sua Força (então, quando seu Protegido Indefeso está em perigo, você fica com F–1 e H–1).

- Ira: gastando 2 PMs, o Fortão pode invocar uma fúria que oferece F+2, R+1 (aumentando também seus Pontos de Vida e Magia proporcionalmente) durante um número de turnos igual à sua Força (após receber o ajuste). Quando a fúria termina, ele fica cansado (ele pode realizar apenas uma ação ou movimento por rodada) durante uma hora.

MESTRE DAS ARMAS

Exigências: Força ou Poder de fogo 2, Habilidade 2, Acrobacia.

O Mestre das Armas é um herói dedicado a uma especialização em determinado tipo de arma. Pode ser uma arma arcaica como uma espada ou um arco, armas de fogo modernas, ou mesmo futurista armas de energia. Mesmo armas arcaicas são frequentemente reforçada com tecnologia moderna e mágica, dando-lhes capacidades especiais.

- Arma Especial: o Mestre das Armas começa com uma Arma Especial que concede +1 em Força ou Poder de Fogo. Esta arma evolui com seu dono: sempre que ele ganha 2 Pontos de Experiência, recebe também 1 PE extra que pode ser usado apenas para melhorar sua Arma.

- Atravessar: quando o Mestre das Armas consegue reduzir um inimigo a 0 PVs com um ataque corpo-a-corpo, ele pode imediatamente fazer um novo ataque contra outro oponente que esteja ao alcance. Esse novo ataque tem FA igual ao anterior (não é preciso rolar o dado). Caso o novo oponente seja também derrubado, pode fazer outro ataque contra outro oponente e assim por diante, até que não existam mais oponentes corpo-a-corpo, ou até que um oponente resista.

- Combate com Duas Armas: se o Mestre das Armas tiver a Vantagem Ataque Múltiplo, seu custo em PMs cai pela metade (arredondado para cima). Portanto, cada dois ataques (incluindo o primeiro) custam 1PM.

- Tiro Carregável Aprimorado: quando utiliza a Vantagem Tiro Carregável o Mestre das Armas triplica seu Poder de Fogo em vez de duplicar.

- Tiro Múltiplo Aprimorado: se o Mestre das Armas tiver a Vantagem Tiro Múltiplo, seu custo em PMs cai pela metade (arredondado para cima). Portanto, cada dois ataques (incluindo o primeiro) custam 1PM.

METAMORFO

Exigências: Habilidade 1, Perícia Animais.

O Metamorfo pode assumir várias formas animais, ganhando as características físicas do animal. Usando uma Ação ele pode se tornar praticamente qualquer animal que conheça. Pela maior proximidade com esse elemento da natureza, um metamorfo adquire maior conhecimento a respeito dos mais variados tipos de animais (de insetos a eqüinos, grandes felinos e até mesmo algumas feras pré-históricas, fruto de suas pesquisas em enciclopédias). O metamorfo também conhece a biologia desses animais, e até mesmo como domá-los ou cuidar de sua saúde - pois sabe que desse conhecimento pode depender sua própria vida, caso seja ferido na forma animal.

- Forma Alternativa Aprimorada: todos os animais escolhidos pelo Metamorfo para se transformar recebem um bônus de +2 para distribuir em uma das características.

- Aptidão para Forma Alternativa: o metamorfo gasta menos para adquirir cada uma de suas formas animais. Essas formas são construídas com a mesma pontuação do metamorfo, seguindo as regras originais da Vantagem Forma Alternativa (Pg. 33 do Manual 3D&T Alpha). A diferença é que, assim como acontece com os mechas, um metamorfo paga apenas 1 ponto para adquirir cada Forma Alternativa. A seguir, alguns exemplos de animais possíveis de surgirem numa aventura de super-heróis através do metamorfo (o herói pode tomar estes animais como base e turbiná-los com vantagens e desvantagens a critério do mestre, acrescentando pontos de personagem até o limite de sua própria pontuação). Você pode criar outros bichos com a aprovação do mestre.

Abelha Gigante (6pts): F1, H3, R0 (1PV), A0, PdF 0, Vôo (velocidade normal de 20km/h, e máxima de 40m/s); apesar de ser chamada de “gigante”, esta abelha ainda provoca dano em escala Ningen (ela é suficientemente grande para um homem adulto montá-la).

Anaconda (8pts): F3, H3, R2 (10PVs), A0, PdF 0. Tem 7m de comprimento.

Aranha Gigante (7pts): F1, H3, R1 (5PVs), A0, PdF 1, Paralisia (teia). Possui dois metros de diâmetro (levando em conta as extremidades das patas).

Cavalo (5pts): F1, H2, R1 (5PVs), A0, PdF 0, Aceleração. Pode fazer dois ataques por turno com os cascos (FA=F+H+1d-1).

Elefante (9pts): F4, H1, R3 (15PVs), A0, PdF 1 (água ou objetos arremessados com a tromba, dano por esmagamento).

Ratazana (3pts): F0, H2, R1 (5PVs), A0, PdF 0. Tem 40cm de comprimento.

Rinoceronte (8pts): F3, H1, R3 (5PVs), A1, PdF 0. 4m de comprimento.

Urso (8pts): F3, H3, R2 (10PVs), A0, PdF 0. Mede quase 2m e pesa 300kg.

MÍMICO

Exigências: Habilidade 1, Pontos de Magia Extra 1.

O mímico duplica as características dos outros. Com um toque, o mímico pode ganhar as habilidades, aptidões, talentos e competências de uma pessoa.

- Copiação Habilidosa: caso possua a Vantagem *Transferir Poder , seu custo em PMs fica mais brando. Passa a custa 3 PMs ao invés de 5 PMs.

- Clone: o Mímico fica totalmente igual ao oponente não só no jeito de lutar, mas também mentalmente podendo prever os ataques do oponente recebendo +2 em teste de esquivas. Custa 2 PMs.

- Mudança de Atributo: com um teste de H-1 o Mímico poderá imitar uma característica (Força, Habilidade, etc) do oponente. Custa 2PMs.

MÍSTICO

Exigências: Arcano ou Magia Branca, Magia Elemental Magia Negra.

O Místico é um possuidor das artes mágicas: um mago, feiticeiro ou bruxo. Místicos tendem a ser misteriosos e muitas vezes falam em enigmas ou rimas envoltas em mistério. O Místico é capaz de avançados rituais mágicos.

- Magia Versátil: O místico pode escolher três magias extras de inicio, além das magias iniciais, com a devida autorização do mestre.

- Vontade Arcana: Quando um alvo tem sucesso no teste de Resistência contra uma de suas magias, o Místico pode forçar ele a repetir o teste e ficar com o novo resultado. Vontade arcana só pode ser utilizada uma vez por combate.

- Ataque Mágico: Todos os ataques baseados em Poder de Fogo do Místico causam dano mágico em adição ao seu tipo de dano original.

- Contra-Ataque Arcano: Após receber um ataque corpo-a-corpo o mistico pode fazer um teste de Habilidade, se tiver sucesso ele pode realizar uma magia contra o atacante, mas esta magia tem o seu custo em PMs duplicado. Contra-ataque Arcano é considerado uma esquiva – ou seja, o mago só pode usar um número máximo de vezes por rodada igual a sua Habilidade.

PARÁGONO

Exigências: Força 3, Habilidade 1, Vôo, Código de Honra dos Heróis.

O Mais forte, o mais rápido, o mais resistente. O Parágono é tudo isso e muito mais. Ele é o que muitas pessoas pensam quando vem a palavra "super-herói". Super forte, quase invulnerável, imune às preocupações mundanas, é capaz de voar através do ar em grande velocidade.

- Ataque de Super-força: por dia o Parágono pode usar a Vantagem *Super- Força 2 (mesmo sem a possuir) sem gastar Pontos de Magia, pelo número de vezes igual a sua R -1.

- Ataque em Carga: utilizando seu vôo o Parágono pode se aproximar do inimigo em grande velocidade para realizar um ataque em carga. Essa manobra requer um movimento (pelo menos 10m) seguido de uma ação, e resulta em um crítico automático (não é preciso rolar o dado). Realizar uma nova carga contra o mesmo alvo requer dois movimentos (um para se afastar, outro para voltar).

- Coragem Total: você é imune à Pânico e qualquer outra forma de medo.

- Fortificação: quando o Parágono recebe um acerto crítico, ele tem direito a um teste de Armadura. Se tiver sucesso, o acerto crítico é anulado e ele recebe apenas dano normal.

PSIÔNICO

Exigências: Habilidade 2, Poder de Fogo 2, Telepatia.

O Psiônico exerce poderes mentais de telepatia e telecinese, fornecendo a força em combate e uma medida de discrição e vigilância.

- Ataque Psíquico: com essa técnica o Psiônico pode acertar um ataque critico através de Poder de Fogo com um resultado 5 ou 6 no dado. Custa 1 PM.

- Escudo Psíquico: caso você possua a vantagem Deflexão, pode gastar 4 Pontos de Magia e triplicar sua Habilidade para calcular sua Força de Defesa.

- Persuasão: o Psiônico tem a habilidade de convencer as pessoas de seguir suas opiniões e vontades. Com essa habilidade, ele pode "obrigar" a pessoa à fazer o que ele quer. Para tanto, ele deve gastar 1PM e dizer o que a vítima deve fazer, sem interrupções. Caso contrário, a vítima não realiza a ordem, a vítima também tem o direito de fazer um teste de Resistência para negar o efeito. Caso a vitima possua a resistência maior que a do Psiônico esse poder não funcionará. A Vantagem Telepatia lhe concede um bônus de +2 na R para realizar a persuasão.

VELOCISTA *Adaptado do kit velocista do Pinguin*

Exigências: Habilidade 3, Aceleração, Super Velocidade.

O Velocista é rápido! Velocistas se especializam na *Super velocidade, movendo-se em um piscar de olho, sendo capazes de realizar várias tarefas ao mesmo tempo. Os jogadores devem ler a descrição da Super Velocidade para obter detalhes.

- Ataques Múltiplos: quando utiliza ataques múltiplos o velocista sofre apenas -1 de redutor em sua Habilidade para calcular a FA por cada ataque extra, ao invés dos habituais -2.

- Ataque Surpresa: quando o velocista ataca pela primeira vez em um combate seu inimigo é considerado indefeso por causa da sua incrível velocidade.

- Metabolizar Ferimentos: o Velocista pode acelerar seu processo natural de recuperação, gastando 1d PMs para recuperar o mesmo valor em PVs. Usar este poder consome uma ação.

- Super-Resistência: um personagem padrão de 3D&T deve realizar testes de Resistência a cada meia hora correndo, com uma penalidade de –1 para cada meia hora extra de corrida. O velocista não tem esse redutor e realiza os testes a cada hora (mas ele pára se fracassar no teste).

Capitulo 5

ARQUÉTIPOS DE VILÕES

Assim como os heróis, vilões nas histórias em quadrinhos tendem a seguir certos arquétipos estabelecidos ao longo dos anos. Aqui você poderá ter uma idéia de como montar seu Super Vilão, dando um caráter, uma motivação adequada, um nome e um estilo.

Qualquer Kit apresentado neste manual pode ser utilizado por um Super Vilão.

MEGALOMANÍACO BLINDADO (62 Pontos)

O Megalomaníaco Blindado é tipicamente um cientista brilhante ou estudioso, cuja capacidade física é aumentada por uma armadura. Megalomaníacos Blindados tendem a ter uma sede ampla de poder, alguns são governantes de uma pequena nação. Isto lhes dá recursos consideráveis para suas conquistas.

F2 H3 R4 A3 PDF3 PVs20 PMs20

Adaptador, Ataque múltiplo, Boa fama (entre seu povo) Patrono (seu Povo), Riqueza, Devoção (conquistar o mundo), Insano (megalomaníaco), Ciência, Máquinas

Aliado/Parceiro - **Armadura de combate: F7 H0 R5 A7 PDF6 PVs25 PMs25**, Aceleração, Amadura Extra (Força), Ataque especial (PDF/Penetrante), Deflexão, Energia Extra 2, Paralisia, Tiro Múltiplo, Tiro Carregável, Bateria, Interferência.

- Kit Blindado

O CERÉBRO NA JARRA (29 Pontos)

Este é o que podemos chamar de verdadeiro vilão "cerebral". Um cérebro sem corpo mantido em um recipiente e sustentado pela vida de equipamentos de apoio. Em geral esse cérebro é essencialmente vilanesco, operando através de subordinados e subalternos. Contudo, Algumas vezes também possuem diversos poderes mentais, que vão desde telepatia a tele cinese. Talvez a intenção seja adquirir um novo corpo visando um dos heróis para esta honra!

F0 H1 R5 A3 PDF4 PVs45 PMs25

Aliados (Capangas), Ataque especial (PDF), Energia extra1, Memória Expandida, Pontos de vida extra x2, *Proteção, *Rajada Mental, Sentidos especiais (Audição Aguçada, radar), Telepatia, Vôo, Ambiente especial (tem de ficar dentro do jarro,

se não morre), Má Fama, Ponto Fraco (Pow ele é um cérebro em um Jarro), Maquinas, Manipulação, Medicina.

- Kit Psiônico.

MAGO CORRUPTO (20 Pontos)

As artes místicas oferecem a tentação do poder, e algumas vítimas devido ao uso indevido suas habilidades acabam indo para o para o mal. O Mago corrupto esta disposto a negociar com as forças do mal troca de poder. Alguns feiticeiros corruptos são ameaças antigas, e suas vidas são artificialmente sustentadas por suas artes sinistras. Outros são mais contemporâneos, mas não menos poderosos ou perigosos, tendo negociado com os poderes além do alcance humano onde nenhum mortal estava destinado a exercer.

F0 H2 R4 A2 PDF5 PVs20 PMs50

*Campo de Força, Energia vital, Magia Elemental, Magia Negra, Pontos de Magia extra x3, Má fama, Restrição de Poder, Ciências Proibidas, História, Intimidação.

Magias: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Ao alcance da mão, Arpão, Aumento de Dano, Barreira Mística, Bola de Fogo, Bolas Explosivas, Cegueira, Chuva Congelante, O Crânio Voador de Vladislav, Desvio de Disparos, Enxame de Trovões, Erupção de Aleph, Explosão, Luz, Nevoeiro de Hinnyn, Terremoto, Transporte.

- Kit Místico.

ROBO MALIGNO (48 Pontos)

Um tema comum nas histórias em quadrinhos da Era de Prata é a alta tecnologia. Alguns avançados destinados a melhorar a condição humana por sua vez trazem contras a humanidade. O robô Maligno é um deles, uma inteligência artificial com falta de moral, friamente dedicado à dominação ou extermínio da humanidade. Alguns são alienígenas em sua origem, mas à maioria vêm de bem intencionadas experiências humanas que deram errado. Robôs Malignos normalmente têm formidável capacidades físicas e intelectuais, além de um arsenal de armas tecnológicas e dispositivos em seu comando.

F4 H4 R5 A7 PDF6 PVs25 PMs25

Andróide, Ciborgue, Golem, Mecha, Nanomorfo, Robô Pisitrônico, Adaptador, Aceleração, *Acerto, *Armadura Extra (Corte, Perfuração), Ataque especial, *Campo de força, *Campo de Energia, *Datalink, Energia Extra 2, Deflexão, Memória Expandida, Paralisia, *Super Força 1, Proteção, Tiro Carregável Bateria, Interferência, Má fama, Ciência, Máquinas.

OBS: as Vantagens *Andróide, Ciborgue, Golem, Mecha, Nanomorfo e Robô Pisitrônico* estão reunidas para indicar que o Mestre tem liberdade para escolher qualquer uma dessas Vantagens Únicas.

BRUTO DESMEDIDO (24 Pontos)

Esse bruto é mais um monstro do que um vilão, um motor de destruição irracional mais adequado como um peão ou capanga. Grandes vilões geralmente são mais inteligentes. Esses caras não. Eles são brutos, tremendamente fortes e resistentes. resumindo um tanque. Muitas vezes são vitimas de tragédias, ou experimentos científicos, amaldiçoados com a sua atual condição e procurando paz e compreensão. Alguns heróis podem ser capazes de superar alguns Brutos através da compaixão e não de combate.

F6 H2 R5 A4 PDF0 PVs35 PMs25

*Armadura extra (Esmagamento), Ataque Especial (Força), *Aumento de Dano, Deflexão, Energia Extra1, *Imobilidade,

*Incrível Resistência, Pontos de vida Extra x1, *Super Força 2, Fúria, Má fama, Modelo Especial, Monstruoso, Intimidação.

- Kit Fortão

ASSASSINO KUNG FU (22 Pontos)

Seja um ninja, um mestre de combate desarmado, ou um mercenário, o Assassino Kung Fu é freqüentemente um agente de um vilão mestre ou de uma organização usado para remover os obstáculos. Normalmente, este inclui os heróis. Assassinos Kung Fu são construídos para o combate, e podem ser capazes enfrentar inimigos sobre-humanos com o direito de planejamento e táticas. Eles são freqüentemente frios em seu trabalho, alegando que não há nada de pessoal em suas missões de caos.

F2 H5 R3 A2 PDF2 PVs15 PMs15

*Acerto, Aceleração, *Aderência, Área de Batalha, Arena, *Atordoar, *Deslizar, Invisibilidade, Torcida, Devoção, Má fama, Crime.

- Kit Artista Marcial ou Kit Mestre das Armas

CIENTISTA DO MAL (15 Pontos)

Este vilão clássico é uma combinação de brilho, arrogância e loucura. Alguns cientistas loucos são impulsionados por um desejo de vingança contra uma sociedade que zombou e o rejeitou. Outros querem a realização de experimentos não éticos que a sociedade poderia tolerar. Em geral todos são arrogantes, desdenham dos "menores" intelectos que lhes circundam. Alguns são motivados por puro desejo de poder ou conhecimento, não importa as conseqüências.

F0 H2 R1 A0 PDF1 PVs05 PMs05

Adaptador, Aparência Inofensiva, Arena (seu laboratório), Genialidade, Memória expandida, Utilidades*, Devoção (a algum experimento ou a provar alguma coisa), Insano (megalomaníaco), Má Fama, Ciência, Máquinas, Medicina.

- Kit Engenhoqueiro.

MESTRE DO DISFARÇE (13 Pontos)

O Mestre do Disfarçe é um especialista em enganar. Pode ser um espião ou assassino contratado, ou um vilão mestre usando artifícios e várias formas de semear dissidência, confusão e problemas.

F1 H3 R2 A1 PDF2 PVs10 PMs10

Aceleração, Adaptador, *Aparência Inofensiva, Boa fama*, Forma alternativa, Paralisia, *Má fama, Modelo especial, Monstruoso*,*Transformação (apenas em si mesmo), Arte.

OBS: as Vantagens *Aparência Inofensiva, Boa fama*, *Má Fama, Modelo especial, Monstruoso* estão reunidas para indicar que o mestre do disfarce pode ser qualquer um.

MESTRE DE ENERGIA (29 Pontos)

O Mestre de energia é um poderoso exemplo de um dos vários Controladores de energia. O vilão pode ser a encarnação virtual de que a energia ou força, tanto em sentido literal ou metafórico. Exemplos vão desde o mutante Mestre do Magnetismo a uma divindade ou espírito com poderes de congelar, ficar em chamas, ou controlar o clima.

F2 H3 R4 A2 PDF5 PVs20 PMs40

*Campo de Força, *Controle do Clima, *Controlar Elemento, *Controle de Energia, Energia Vital, Poder Oculto, Pontos de Magia Extra x2, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Toque de Energia, Vôo, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Poder Vingativo, Ponto Fraco, Intimidação.

- Kit Controlador de Energia.

MANIPULADOR (8 Pontos)

O manipulador é, bem, um manipulador. Geralmente eles usam algum tipo de lavagem cerebral ou controle mental sobre os outros. Manipulam as pessoas através de uma rede de influência, contatos, chantagem e extorsão. Fisicamente são fracos, mas os heróis raramente o enfrenta diretamente lidando com seus peões em geral. Eles podem até manter o disfarce de um cidadão comum ou mesmo um herói para estar fora de qualquer suspeita.

F0 H0 R1 A0 PDF0 PVs05 PMs05

Aliados (capangas), *Controle mental, Inimigo (ele estuda os inimigos), Memória expandida, *Rajada Mental, Má fama, Ponto fraco (sempre deixam alguma pista), Manipulação

HOMEM SELVAGEM (15 Pontos)

Tal como o Bruto Destemido, o Homem Selvagem é muitas vezes uma figura trágica. Um híbrido de homem e animal furioso. Alguns são criações científicas que deram errado, enquanto outros são as vítimas da mística maldições (como a maldição da licantropia, que cria lobisomens). Alguns procuram desesperadamente uma cura para restaurá-los ao normal, muitas vezes, dispostos a fazer o que for preciso.

F5 H4 R3 A1 PDF0 PVs15 PMs15

Licantropo, *Acerto, *Armas Naturais, Ataque Especial (F), Ataque Múltiplo, Energia Vital, Fúria, Inculto (em sua forma animal), Maldição, Monstruoso, Vulnerabilidade (Magia e prata), Transformação, Acrobacia, Intimidação.

SIMIO SINISTRO (26 Pontos)

Macacos são personagens comuns nas histórias em quadrinhos, assim como os símios Super Criminosos. O Símio Sinistro é apenas isso, um inteligente (geralmente muito inteligente) macaco. A combinação do intelecto, da super-ciência, e do Símio contribuem para um Super Vilão bem incomum.

F5 H5 R3 A3 PDF3 PVs25 PMs15

*Adesão, *Armas Naturais, Genialidade, Paralisia, Pontos de Vida Extra x1, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro aguçado, Visão aguçada), *Utilidades, Devoção, Má fama, Modelo Especial, Monstruoso, Ciência.

- Kit Engenhoqueiro

MEGA MIMICO (22 Pontos)

O Mega mímico é apenas isso, um vilão capaz de imitar tudo sobre um assunto. Muitas vezes, ele é um personagem capaz de duplicar todas as características de cada personagem que encontra tornado-se assim um adversário formidável.

F3 H3 R3 A3 PDF3 PVs25 PMs25

Adaptador, Pontos de Magia extra x1, Pontos de vida extra x1, *Drenar, *Transferir Poder.

- Kit Mímico

LORDE VAMPIRO (26 Pontos)

Os vampiros dos quadrinhos tendem a super-humanos. Em geral ele tem poderes místicos e subordinados a seu comando. Também possuem um número de vulnerabilidades distintas.

F6 H3 R4 A0 PDF1 PVs30 PMs30

Aceleração, Aliados (Lacaios), Arena (Sua residência. Pode ser Castelo, Casa, Caverna, etc), *Drenar, Forma de Névoa (pode se transformar em névoa. Nessa forma ele pode flutuar -Vôo com H1. Ainda é incorpóreo, veja em Fantasma), Formas Alternativas (o vampiro pode se transformar em lobo-das-cavernas (F1, H2, R2, A1, PdF0, Faro e Audição Aguçados) ou morcego-gigante (F0, H3, R1, A0, PdF0, Vôo, Radar), Invulnerabilidade (pode ser ferido apenas com fogo e magia), Magia Negra, Poder oculto, Pontos de Magia extra x1, Regeneração, Sentidos especiais (Faro aguçado, Audição aguçada, Visão aguçada), Vampiro, Dependência (Sangue), Maldição (Não podem se expor a luz do dia), Ponto Fraco (armas mágicas e magia), Manipulação, Sobrevivência.

Vantagens contidas nesse Manual

Neste manual você encontra!

73 Vantagens e poderes para seu personagem. Nova regra para super poderes.

Novas Desvantagens.

5 novas Vantagens Únicas!

Novos Kits de Personagem!

Arquétipos de vilões para suas campanhas.

Muito mais itens! Armas, armaduras e acessórios para customizar seu personagem.